NEC

[卒業ⅡFX]パソコンの超人気ソフトを移植した育成シミュレーション
リバーヒルソフト/NECホームエレクトロニクス/発売中/8,800円(税別)

紺碧の艦隊

[紺碧の艦隊]ベストセラー小説をゲーム化した艦隊戦シミュレーション
マイクロキャビン/NECホームエレクトロニクス/今春発売予定/価格未定

※画面はハメコミ合成です。

他に先駆けて、5年前からCD-ROMソフトを提供し続けてきたPCエンジン。その経験から開発されたのが、32ビット・ゲームマシン『PC-FX』。これからのCD-ROMゲームに必要な基本性能が、ここにあります。

続々登場PC-FXソフト
●お嬢様捜査網(仮)/シミュレーションアドベンチャー
●ヘブルビーチの波濤(仮)/スポーツ●ルナティックドーン(仮)/RPG
●キューティーハニー(仮)/アドベンチャー●麻雀悟空 天竺(仮)/テーブル

通商産業省選定グッドデザイン商品

1995 FEBRUARY 2

CONTENTS

愛(まな)の日記♡

みんな、お正月はどうだった？ 愛はなんと！ お見合い写真を撮ったんだよ♡ 古めかしい写真館で雰囲気バッチリ、写真もバッチリ（気合いもバッチリ？）。

せっかくの晴れ着なんだから、ついでに写真撮らないともったいないんだもん。…。べつに結婚したいわけじゃないのよ…………。

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博

＜発売＞株式会社徳間書店 ＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人兼編集人／山森尚 ●副編集長／高島寿洋 ●編集委員／村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター若頭／千田誠行 ＜編集＞●スタッフ／〔東京〕伊藤明照・豊田恵・鳴澤猛司〔仙台〕五野上良法・千葉保弘・福島純一 ●アシスタント〔東京〕相崎勝保・青木基至・石原貴子・大野哲次・木村敬一・高橋弘芳・橋本愛美・福岡雅司・松田季治 〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・大友順・佐藤浩崇・鈴木享子 ＜広告＞●部長／和田秀実 ●スタッフ／大内隆・加藤千香子 ＜販売＞●部長／遠藤剛 ●スタッフ／石井基之 ●アシスタント／吉野なおみ ＜製作管理＞●室長／杉山実 ●アシスタント／佐藤理恵 ＜校閲＞●室長／山田政彦 ＜デザイン＞●AD／川田博 ●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房 ●アシスタント／〔仙台〕今村奈緒美・板橋里佳 ＜協力＞●校閲／笠原紀彦 ●編集／安藤美保・佐藤佳人 ●写真／浜野忠夫・守屋貴章 ●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・株式会社日創・ターゲット・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

大技林'95

PCエンジンソフトのウルテク1150本を掲載！

攻略大全XX

NEW

気になるPC-FXの最新ソフト情報だけでなく、周辺機器情報もキミのためにがっちりサポート！

COMICS

GAME INDEX

スペック表の見方

Huカード(4Mbit)
Hu
PC-FX
FX-CD
❶CD
❷スーパーCD-ROM²
❸メーカー名：コナミ
❹発売予定日：'95年1月25日
❺予定価格：9800円（税別）
❻ジャンル：ロールプレイング
❼継続機能：バックアップメモリ
❽その他：なし
❾開発状況：90%（12月25日現在）

❶媒体 HuはHuカード、CDはCD-ROM、FX-CDはPC-FXのCD-ROMです。
❷対応機種（容量） Huカード、CD-ROM、PC-FXのそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸メーカー名 原則として発売元のメーカー名を示します。
❹発売予定日 この本を売っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格 メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル 編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能 ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他 ソフトに周辺機器を必要とする場合、その形態を示します。
❾開発状況 ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。
※メモリベース128やセーブくん、PCエンジンマウス、アーケードパッドなどに対応しているが、それ自体がなくてもゲームをプレイする際に支障をきたさない場合はスペック内には記載していません。

●ウル技に関する質問は

☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する問い合わせは

☎03-3459-8011

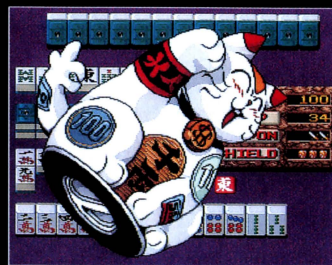
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受けています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

●広告掲載に関するお問い合わせは

☎03-3435-0062

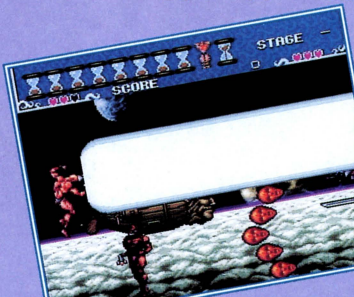
※なお、編集部、広告部ともに'95年1月4日までお休みです。

マルチメディアのNEC
またすこし、
美しくなったね。
待望のPCエンジン版!
プリンセスメーカー1
私のお父さんになってください!
横山智佐 出演
オリジナルドラマCD付き
「ハッピーバースディ・ディア・パパ」
(パッケージに同梱)
時は中世、王国を魔王から救った勇者であるあなたはひとりの娘を養女として迎えます。父親として、娘に充分な教育をし、りっぱな女性に育て上げなくてはなりません。娘と暮らすのは10歳から18歳までの8年間。そして最高の夢は、彼女をプリンセスにすること。しかし、人生はそううまくいくとは限りません。
はたしてあなたは夢をかなえることができるでしょうか?
キャラクターデザイン:赤井孝美
声の出演:横山智佐
PCエンジン スーパーCD·ROM²ソフト キャラクター育成シミュレーション
'95年1月3日(火)発売予定/希望小売価格8,800円(税別)
マイクロキャビン
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
©GAINAX
©MICRO CABIN CORP.

NEC
聖雀士、ここに旅立つ。
悪しき麻雀を打つ、ジャンタック教を打ち倒せ!!
アーケードでヒット中の麻雀RPG、
PCエンジンに堂々登場!!
主人公も敵キャラも女の子。お約束もバッチリあるぞ!!
RPGの「シナリオモード」と「フリー対戦モード」の2つが楽しめる。
QUEST OF JONGMASTER
雀神伝説
PCエンジン CD·ROM²
アーケードカード専用ソフト
'95年2月発売予定
希望小売価格6,900円(税別)
ARCADE CD·ROM² 専用
HE system
©NEC Home Electronics, Ltd.
※「雀神伝説」を遊ぶには、「アーケードカードDUO」か「アーケードカードPRO」が必要です。
タイトル。CD-ROM標準機。
PC Engine DUO-RX
CD-ROMゲームマシン
標準価格29,800円(税別)
好評発売中!!

愛、兄貴と二人。

愛・超兄貴

PCエンジン スーパーCD-ROM² ¥8,900円（税別）
'95年2月中旬発売予定

前代未聞！弾を撃たないシューティングゲーム。一度その目でお確かめください。

◀ 敵をけちらせ！メンズビームが超パワーアップ

▲ 2人並んでハイポーズ！？これがうわさのポージング攻撃だ！

▲ 次々出てくるヘンなヤツら！兄貴独特のキミョーな世界もパワーアップ！

- ●弾を撃たずに敵をなぎ倒す最新の攻撃「ポージング」。今その全貌が明らかに！
- ●「男魂」「悶絶昇天心中」etc……技の名前も超過激！肉体にみなぎる兄貴パワー。君は使いこなせるか！？
- ●2人同時プレーオッケー！兄貴の魂が友達との絆を深めるぞ！

復活！メサイヤ主義。キャンペーン第4弾！

ちゅーす、にせアカピーだ。いよいよ今年も終わりだな～。来年はついに禁断の「愛・超兄貴」が発売だ！ってことで、すんごいキャンペーンを用意したぞー。

特報「復活！メサイヤ主義。」キャンペーン最終兵器　PC・SCD「愛・超兄貴」

まずはアンケートハガキの抽選で、**体を鍛える超豪華3点セットが50名様に当たる！**これで君も兄貴の仲間入りだ！さらに今回の目玉企画**「愛・超兄貴」予約キャンペーンが本日解禁！先着1000名様に「超兄貴」「愛・超兄貴」特製カップリングビデオをプレゼント！**まず、お店で「愛・超兄貴」を予約したら、官製ハガキにお店のハンコをもらってください。そのハガキに以下の必要事項を記入してメサイヤまでお送り下さい。

あなたの氏名・住所・電話番号・年令・職業

<応募先>　〒160　東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル　日本コンピュータシステム㈱ メサイヤ事業部
「愛・超兄貴」予約キャンペーン　P係

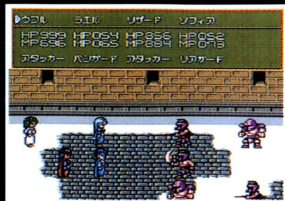
<お店の方へ>　大変お手数をおかけいたしますが、お願い申し上げます。なお、貴店の住所・TELを併記して頂けましたら、今後販促物などをお送りさせていただきますので、よろしくお願い申し上げます。
(キャンペーンに関するお問い合わせは弊社営業　寺田まで)

なお、ビデオの発送は'95年1月9日より順次行います。◎数に限りがあるから急いだほうがいいぞー。健闘を祈る！

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

お問い合わせは
〒160 東京都新宿区西新宿8-14-24西新宿KFビル4F TEL.03-3346-7411（代表）

　※画面は開発中のものです。
※平成７年１月５日より上記の住所に移転いたします。

PC Engine
正義の味方は・・・・・風の吹くまま、気の向くまま。これが新感覚のRPGだ!!
Victor
CD-ROM²
4人で、ひとつの道をゆく・・・・
とらべらーず!
伝説をぶっとばせ
12月29日
発売予定
¥8,800（税別）
数百ものアニメ・パターンを駆使した、56場面、1時間20分にわたる膨大な人形劇。とにかく忙しい主人公たちです。
仲間同士の〈心のきずな〉をラブコメタッチで描いた、ストーリー重視の新感覚RPG。
アタッカー、バンガード、リアガードというキャラクターたちの布陣によって、能力や戦法が変化するタクティカル・バトル。
ボスバトルでは、必殺技や主人公だけの大技が炸裂!
シナリオが進むと、主人公の大技はより強力に進化していきます。
主人公役には、上田祐司、野上ゆかな、岩永哲哉、宮本優子のフレッシュな4人。その他、檜山修之、二又一成、など豪華声優陣が出演!
＜ナイト・オブ・レジェンド＞
それはこの世界最大の神話・・・
我が身と引きかえに、七たび世界を救った高潔なる勇者の物語・・・。
彼は"地獄の門"が開き、魔族が復活せし時代、人の世界を守るため、
地上に降臨するという・・・。
©1994 Victor Entertainment, Inc.
ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL. 03-3406-9133

天・使・降・臨!
忘れないで下さいね
あなたの天使がいることを
エインデベル
椎名へきる
クレアリデル
松下美由紀
フォルシーニア
天野由梨
リアムローダ
岡本麻弥
登場人物&豪華声優陣
フォルシーニア：天野由梨
クレアリデル：松下美由紀
エインデベル：椎名へきる
リアムローダ：岡本麻弥
英貴也：細井治
メルキュール：野上ゆかな
ミリネール：荒木香恵
フォル2
アクエリュース：兵藤まこ
岡田馨子：水沢潤
川崎真理：鷹森淑乃
風見双葉：雪絵れな
名木田先生：伊藤美紀
ラオール：檜山修之
リガルード神：西村知道
朗読：椎名へきる
オリジナルストーリー
『スパイラルクエスト ロマンス(抜粋版)』

SUPER CD·ROM² SYSTEM
マウス 対応
PCエンジン スーパーCD-ROM²専用 PCエンジンマウス対応 バックアップメモリー対応
電脳天使
～デジタルアンジュ～
大好評絶賛発売中!
価格7,800円(税別)
同時収録
フォルシーニア(天野由梨)
が歌う、主題歌
『アンジュの想い』
エインデベル(椎名へきる)
が歌う、挿入歌
『エヌベルユの哀歌』
脚本／ゲームデザイン:古雅ちはや イラスト／原画:まみやなつき
制作・発売／徳間書店インターメディア株 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03-3578-0291
販 売／株徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区新橋1-18-21 TEL03-3591-9163
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／NEWS INC.

完全スクープ

しびれる美少女がてんこ盛りの大冒険

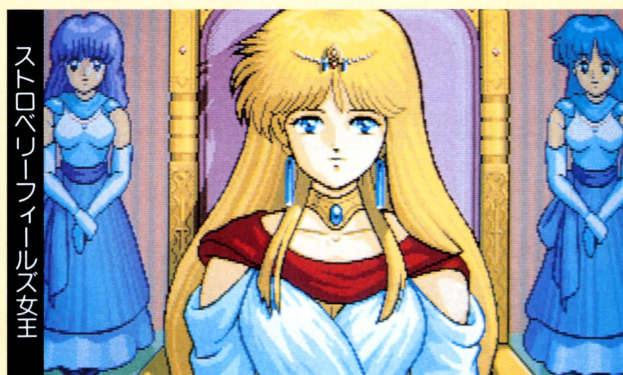
ドラゴンナイト&グラフティ

美少女ソフトの登録商標を持つTIMが、そのメンツにかけて画面を大量に独占スクープ!? 美少女ばかり(1名は元美少女)の王国を救うという、男冥利に尽きるこのRPGの序盤を初お披露目だ。

さすらいの剣士ヤマトタケルただいま参上!

あのさすらいの剣士、ヤマトタケルの初冒険『ドラゴンナイト』のオープニング画面を入手/ 今回の冒険の舞台は『ドラゴンナイトIII』(以下『III』)でも訪れた国のストロベリーフィールズが舞台だ。オープニングには『III』で登場した、ルナや王女ネイナとタケルの出会いが。そして、やはり『III』で登場した水の女神アクアリーナとの出会いが描かれている。彼女の石化を解くのが目的だ。

食料調達のため、タケルはストロベリーフィールズをぷらっと訪れた

太陽が真上のとき、南の山から勇者が現れる

ストロベリーフィールズ女王

魔法が使えるようになるお守りをくれる

予言者の言葉を受けて勇者を捜しにきてタケルを見つけた司祭の娘ルナ。彼女は先に発売されている『III』でも大活躍した

ストロベリーフィールズ王国の守護神の女神アクアリーナ。ドラゴンナイトによって石板に封印されている。なんて悲しげな表情だ…。早く助けてあげなきゃ

穴

ここに注目。石版に穴が6つある。これは女神の石化を解くための宝玉を入れるための場所なのだ

※Ⅱ、Ⅲはそれぞれ P C エンジン版の『II』、『III』の画面を意味します。

6つの宝玉を取り戻すため女神の塔へ潜入

女神の石化を解くためには、6つの宝玉が必要だ。宝玉はストロベリーフィールズにある女神の塔に巣くう、6人のドラゴンナイトが持っている。そこで、塔に乗り込み、宝玉を奪い返すのだ／　途中、塔に捕らわれている女戦士らを救出するのも目的の一つだ。

ストロベリーフィールズ城下町が舞台

このゲームの町はストロベリーフィールズの城下町のみだ。町の画面の雰囲気は『ドラゴンナイトII』（以下『II』）と同じだ。

町には武器屋、防具屋、予言者の家、城しかない。これらの場所で情報収集や武具の購入ができる。

町はこの画面と酷似

武器屋

武器屋で装備を調達するのだ。剣、かぶと、よろいなどがあるのだ

城

入口には門番が。中では王女ネイナに会える。たまには情報も入るぞ

予言者

予言者のおばばは顔に似合わず、親切なのだ。ヒントを教えてくれる

寺院

体力（HP）や精神力（MP）を回復してくれる親子。娘はルナだ

女神の塔は3D拡縮ダンジョンなのだ

塔は『II』のような3Dダンジョンになっている。ダンジョンは『II』同様に3D拡縮ダンジョンを採用。そして、オートマップ機能も採用している。どちらも移植元のパソコン版にはなかった機能だ。

オートマップ

一度とおった道はマッピングしてくれる。方向オンチな人も大丈夫

基本画面

塔の中はこのような3Dダンジョンの基本画面になっている。方向キーで操作して塔の中を探索すると、イベントや戦闘画面になるのだ

ダンジョン

3D拡縮ダンジョンなのだ。つまり、滑らかに動くダンジョンだ

ステータス

レベル、HP、MP、経験値の表示

メッセージ

会話などのメッセージの表示場所

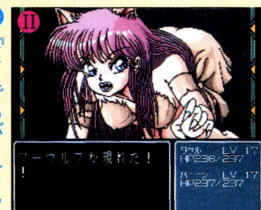
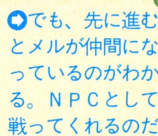
戦闘シーンはオーソドックスな対面式

戦闘シーンはパソコン版と同様にオーソドックスな対面式だ。しかし、画面レイアウトの変更で、がらっと雰囲気が変わっている。まるで、『III』の戦闘画面のような雰囲気に仕上がっている。

先月発表の画面。せせこましい

敵表示部分が上から出てくるのだ

NPCが参戦する

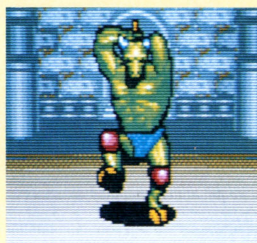
パソコン版はたった一人で戦った。しかし、PCエンジン版はノンプレイヤーキャラクタ（以下NPC）が参戦する。詳細はまだ未定だがシナリオ修正後に確定する。

ステータス部分に注目。最初はタケルがたった一人で戦っているのがわかるでしょ

でも、先に進むとメルが仲間になっているのがわかる。NPCとして戦ってくれるのだ

『II』でもバーンとソフィアが参戦したよね

メルは塔の2階で出てくるキャラクタだ。助けるとすぐ仲間になるのかも？

ザコもアニメする

すべての敵が『III』のようにアニメするように変更された。アニメパターンは敵1体につき、約12パターンもある。その内訳は何もしていないときのアニメパターンが3つ。そして、攻撃したり、やられたりするパターンが約8つある。攻撃のパターンはキャラクタによって変化するのだ。

ミノタウロスの場合。直接攻撃をするヤツなので…

オノをブンブンと振り上げて暴れまわるのだ！

フロストの場合。魔法攻撃が得意なキャラクタだ

ほら、魔法が。ちなみに、魔法は敵味方ともアニメする

塔1階　囚(とら)われの女戦士を救い出しドラゴンナイトと対決!

各階ではドラゴンナイトが宝玉を守っている。町で装備を整えたら、さっそく塔へ直行だ。塔には宝玉を取り戻すことに失敗した女戦士らが捕らわれている。彼女らを救出することも目的の一つだ。

最初の難関はカギの番人のゴーレム

塔の1階で女のコの声が聞こえる、カギのかかった部屋がある。その部屋のカギ番ゴーレムはとても強い。ただ単にゴーレムの部屋に入っても、タケルは退散してしまう。これは、町の予言者にアドバイスを受けなければ退治できないという謎解きになっているのだ。

⬇ゴーレムがロウヤのカギを見張る

ゴーレムとな。良いものがあるぞぃ

⬆予言者のおばばが手助け

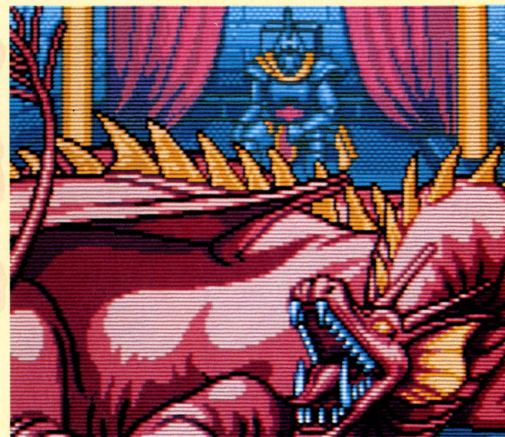
⬆ロウヤの中では、コボルドがアンを責めている
⬇彼女はコボルドにあんなことや、こんなことをされたのだろうか…

後ろ手に縛られて…。痛そう!

⬆アンに助けるように言われた、もう一人捕らわれの戦士アニー。彼女は1階の奥の部屋で拷問されている。助けるとエレベーターの許可証の話を聞ける

ドラゴンナイトから宝玉を取り出せ

1階に捕らわれているアンとアニーを救出しても、ドラゴンナイトの部屋に入ることができない。部屋に入るためには合言葉が必要なのだ。合言葉を手に入れたら、ついにドラゴンナイトと対決だ。実際に戦うのはドラゴンナイトが飼っているドラゴンだが…。

宝玉は渡さん!

⬆ドラゴンナイトとそのペット?レッドドラゴンがすごむ

⬆⬇レッドドラゴンと決戦。こいつを倒して宝玉を取り戻そう。宝玉を手に入れると自動的に女神に転送される

女戦士は塔の秘密をたくさん知っている

塔の中に捕らわれている女戦士は、みんながみんな重要な情報を知っている。一番重要な情報はドラゴンナイトの部屋へ入るための合言葉だ。そのほかにも別の捕らわれている女戦士の部屋や、伝説の武器が隠されている場所を知っている。つまり、女戦士を次々と助けていかないとゲームが進展しない作りになっているのだ。

⬇女のコを発見したならば…

⬇迷わず助けろ。男なら当然の行為

塔2階 いけにえの女戦士と拷問に耐える女戦士を救出

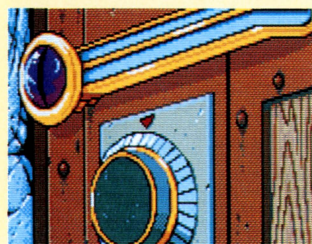
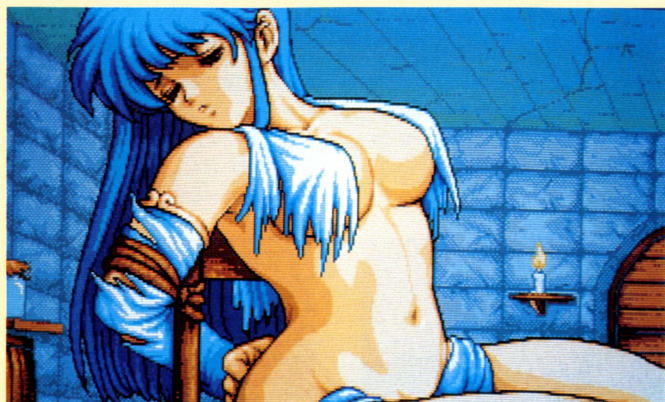
2階に登る階段は、1階のとある場所の壁に隠されている。その階段を登った直後に、護送されている女戦士メルに出会う。彼女は1階のドラゴンナイトのいけにえにされかかっているのだ〃 さっそく彼女を助けると、とても重要な情報を教えてくれるぞ。

いけにえにされかかっていたメル。彼女を助けたあとのビジュアルシーンだ

特別取調室からシオンを救出するのだ

2階には特別取調室がある。その怪しげなネーミングどおり、女戦士シオンが拷問されているのだ。

しかも、ダイヤルロック式のドアになっており、暗証番号が必要なのだ。暗唱番号は2階のすみずみまで探せば意外と簡単に知ることができる。というのは、床に落ちているSOSを求める紙切れに番号が書かれているからだ。ドアを明け、中に入るとムチ打ちの拷問をうけているシオンの姿がある。

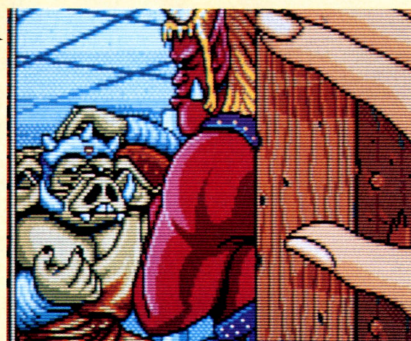
ダイヤルロック式のドア。用心深いんだから、まったく。面倒くさい

リザードマンが寄ってたかってシオンをムチ打ちしている。ヒドイ

「もうだめ」って顔。今にも気絶してしまいそうな表情がなんともいえない

アイテムでもモンスターの話を盗み聞き

2階には倉庫があり、そこでいくつかのアイテムを手に入れることができる。その一つに悪のイヤリングがある。このイヤリングの使用方法は、シオンの話からモンスター言語自動翻訳機であることがわかる。これを使用すると、モンスター言語で話しているヤツの会話を盗み聞きできるのだ。これらのアイテムはどれもイベントをクリアする必需品となっている。

悪のイヤリング

悪のイヤリングは倉庫で手に入る。けっこう凝ったデザインをしている

使用後

何回言えば覚えるんだ! いいか、もう忘れるなよ。ドラゴンナイト様の部屋の合言葉は…

オーガーとオークの会話。悪のイヤリング使用すると合言葉が判明するのだ

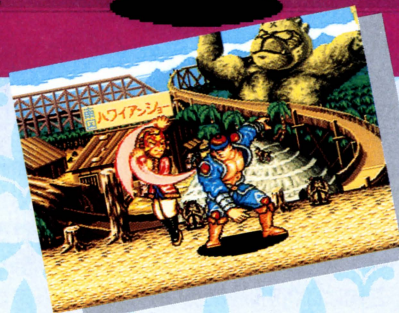
謎のアイテムもある

ほとんどのアイテムの使用方法は、イベントがかなり進んでからでないと判明しない。たとえば、悪のイヤリングを入手した場所で手に入る、金の木の葉というアイテム。これは、2階で得られる情報では、まったく使用方法がわからない。3階にいる女のコの話を聞いて、初めてわかるのだ。

金色に輝く木の葉。これは3階に行かないとタケルには無用の長物

「グラフティ」で『II』と『III』の女のコを検索

このゲームは「グラフティ」というモードがある。このモードは、『II』や『III』の女のコの名前を検索し、ビジュアルを楽しむものだ。

ルルは今回2回目の登場

ルルを検索すると…

ルルのビジュアル集が楽しめる

総力特集①　カブキたちの雄姿がこの手に!!

天外魔境 カブキ一刀涼談

先月号で画面写真を公開したばかりの『天外魔境 カブキ一刀涼談』。わずか1ヵ月後の今回は、最新のサンプル盤による大特集だ。先月号では紹介していないビジュアル部分や新情報を加え、登場キャラの必殺技&ステージをすべて公開。きらびやかなカブキワールドを味わってくれ!!

PCエンジンオリジナル純和風格闘アクション

ハドソンの隠し球ともいえる格闘アクション。『天外魔境　風雲カブキ伝』の外伝的位置づけにあり、おなじみのキャラたちがバリバリ登場する。そのため、雰囲気も、『天外魔境』シリーズに合わせた和風な感じになっているぞ。

ガープVSマントーX。異色の取り合わせの戦い

カブキVSみこし。両者とも刀を使用してのバトルだ

『天外』シリーズのキャラが華麗に登場

登場キャラは全部で10人。主人公のカブキを始めとして、『天外魔境II卍MARU』、『天外魔境　風雲カブキ伝』のキャラばかりだ。

このうち2キャラは対COM戦でのボスキャラになるとのこと。また、10キャラのうち2キャラについてはまだ何もわかっていない。しかし、近いうちにこれらのキャラの情報も公開されそうだ。

『天外魔境II～』のみに登場している2人のキャラだ

わかりやすいシステム&モード

ゲームシステムとモードは、一般に広く使用されている、誰でもわかりやすいものになる。

システムは、パンチ、キックそれぞれに小、中、大の3種類の攻撃がつく、オーソドックスなもの。

モードには、ライフアタックという、体力がなくなるまでに何人と戦えるかを競うモードがつく。

キーコンフィグ。配置は自由に変わる

ライフアタックモードの選択画面だ

※このソフトは6ボタンパッドに対応しています。

『カブキ一刀涼談』を盛り上げるさまざまな演出

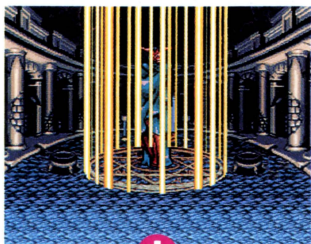
このゲームでは、オープニングを始め、ゲーム中のいたるところで凝った演出が見られる。他の格闘ゲームにはなかった、斬新な試みも存在しているぞ。

これらさまざまな演出により、『カブキ一刀涼談』の世界観が作り上げられているのだ。

最終ボス登場!? 必見のオープニング

オープニングではいきなり意味深なビジュアルが挿入される。なんと、『風雲カブキ伝』の最終ボスであったガープが復活するのだ。

ガープの登場シーンも気になるが、このガープを復活させた人物も要チェック。この人物が誰なのか、また、なぜガープを復活させたのかはまったく不明。嵐の予感を感じさせるオープニングだ。

⬆ナゾの人物が呪文を唱えると、魔方陣が急に光り出すのだ

ガープ復活!!

⬆雷鳴響くなか、魔方陣から突如出現するガープ。マントをはためかせて宙に浮いていく

歌舞伎を意識した華やかなステージ

ステージはすべて、『天外魔境』シリーズのイメージに沿った雰囲気で統一されている。

なかでも注目されるのが、舞台のセットという設定のステージがいくつか存在する点だ。これは、歌舞伎役者のカブキが主人公であるためだろう。また、ガープのステージは一転してオドロオドロしい雰囲気。カブキがイギリスに行った『風雲カブキ伝』を思い出させる、西洋的な作りになっている。

川に見えても…

⬆舞台のセットがステージになっているので、流れる川は作り物なのだ

⬆ガープのステージ。画面の奥には朽ち果てた城が存在している

主人公の特権!! カブキの名ゼリフ集

対COM戦では主人公のカブキを使った場合だけ、都々逸（どどいつ）のようなセリフが見られる。これらは、まずオープニングで1つ登場し、後の3つは、相手キャラを3人倒すごとに挿入されるのだ。また、画面に出るだけでなく、ちゃんとカブキ本人がしゃべってくれるぞ。

⬆⬅➡どれも心に染み入るものばかり（？）。主人公カブキの男気がビンビンに伝わってくるぜ

勝ちゼリフは対戦相手により変化

このゲームは『天外魔境』シリーズのキャラを使うため、各キャラの人間関係が、他の格闘ゲームよりも深いものになっている。よって勝ちゼリフも、相手によっては異なったものになるのだ。前の作品をプレイしていれば、勝ちゼリフももっと意味深く感じられる

⬆マントーXの同キャラ対戦のときのセリフ。もちろんしゃべるぞ

⬆他のキャラのときのセリフ。別のパターンの勝ちゼリフもある

必読 超必殺技が使える

じつは、各キャラそれぞれには必殺技だけでなく、必殺技よりもさらに強力な、超必殺技が用意されていることが判明した。

技の内容やコマンドに関してはまだ公開されていないが、システム的には『餓狼伝説SPECIAL』と同じもので、体力ゲージが減って、赤く点滅しているあいだに入力可能になるとのこと。

技はやはり、キャラのイメージにピッタリなものになるのだろう。

⬆ゲージが赤くなったところ

カブキ団十郎

声　山口勝平

このゲームの主人公だ。『天外II』『カブキ伝』の2作ともに登場している。
今回の目的は、何者かの手によりよみがえったガープを倒しにいくこと。しかしその行く手で、ガープに洗脳された仲間たちと戦うことになる。

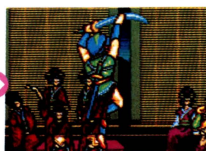
歌舞伎のような動きで攻撃する

船の中のステージ。カブキステージらしく、美女が山盛りの肉林状態だ

幻狼牙（げんろうが）　↓↘→＋パンチ

飛び道具系の必殺技。手のひらに狼の顔をした気をためて放つ。技のスキは見た目ほど大きくない

大パンチを出すと、刀を使った攻撃になる。刀は壊れたりしないぞ

天斬翔（てんざんしょう）　→↓↘→＋パンチ

刀の背を手に当てながら、上昇して敵を討つ。技の出始めのスキは少ないが、下降中は無防備になる

飛び蹴り　←にためて→＋キック

いきなり相手に飛び込んで蹴りをくらわす。突進系の技。技の予備動作がほとんどなく、重宝するぞ

阿国（おくに）

声　水谷優子

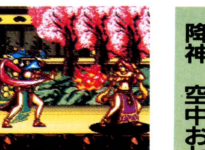
カブキと人気を二分する、京の都の歌舞伎役者。『カブキ伝』のヒロイン役。
妹の出雲が何者かにさらわれて行方不明になった。昔の仲間が何か知っていないかと会いにいくのだが、なぜか仲間たちは襲ってくるのだった。

露出度の激しいコスチュームだ

舞台のセット。下に観劇（？）に来ている人の頭がたくさん見えている

降神（こうしん）　鳴神（なるかみ）　↓にためて↑＋キック

足元から竜を出して、斜めに上昇していく対空技。この手の技のセオリーどおり、下降中は無防備だ

降神（こうしん）　お七（ひち）　↓↘→＋パンチ

炎のようなものを放つ、飛び道具系の技

降神（こうしん）　空中お七（ひち）　空中で↓↘→＋キック

「降神　お七」を、空中で出す必殺技

虎は相手に襲いかかる

降神（こうしん）　百虎（びゃっこ）　←にためて→＋キック

ひらりとその場で１回転し、足元から虎を召喚する必殺技。虎はそのまま走っていき、相手にぶつかる。

※コマンドはキャラが右向きのときのもので、矢印は方向キーの向きを、＋は同時に押すことを意味しています。

みこし

声 こおろぎさとみ

『天外II』のみに登場したキャラ。『天外』シリーズの人気投票で、くの一・三姉妹のうち最も人気が高かったため、今回登場に。

姉たちの力を借りずにどこまでいけるかを確かめるため、1人で修行の旅に出かけた。

露出度は阿国に負けず劣らずだ

吊り橋の上で戦うステージ。中央で流れているのは、川なのか海なのか不明

月影蹴り（つきかげげり）
↓↘→＋キック

いきなり相手に向かって飛んでいき、空中で2発蹴りを繰り出す技。技を出した後は相手から離れる

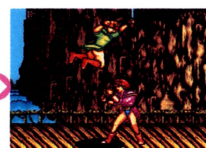
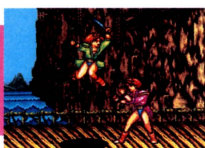
短刀を使った攻撃もある。すばやさがウリのキャラだ

苦無投げ（くないなげ）
↓↘→＋パンチ

腰から「くない」（手裏剣の一種）を出し、相手に投げつける必殺技

空から急襲!!

ジャンプ力が非常に高く、画面の上に消えるほどだ

雷空斬（らいくうざん）
→↓↘＋パンチ

相手の方へジャンプした後急降下し、相手に一撃をくらわせる。見た目に痛そうな技だ

マントーX

声 千葉 繁

『天外』の全シリーズに登場した大人気キャラ。馬鹿（うましか）の術という強力な術を持っているが、イマイチ使いこなせていないマヌケなヤツ。

京都マントーランド建設のために、カブキたちのお金をねらって無謀な戦いに挑む。

ひたいのキズが名前のXの由来？

マントーX像と南国ハワイアンショーの小屋。みすぼらしさがミスマッチだ

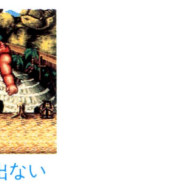
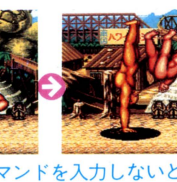
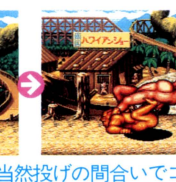
モンキースクラッチ
↓にためて↑＋パンチ

反対側のカベで三角飛びをして、相手を急襲する必殺技。かなりハデで使い勝手のいい技だ

長い手足を使ったリーチのある攻撃が印象的だ

モンキークラッシュ
↓にためて↑＋キック

グルグル回転しながら斜め上に上昇し、相手に激突する。回転の度合いは低いが下降時も回っているぞ

モンキースパイラル
→↘↓↙←＋キック

足の上で相手をクルクルと回転させ、最後は高く放り上げて蹴り飛ばす投げ技系の必殺技。当然投げの間合いでコマンドを入力しないと出ない

プッシュ富士山

声　塩屋　翼

心優しき相撲取り。モンゴル相撲のチャンピオンでもある。「プッシュ　プッシュ！」がログセで、『カブキ伝』のみに登場している。
今回は、相撲でスランプになったため、昔の仲間に稽古をつけてもらうのが目的。

モンゴル相撲の出身者らしく、べん髪だ

富士山の見える場所に土俵なんて…。じつはこれも舞台のセットなのだ

胸の筋肉を見せびらかす勝利時のポーズ

突砕（とっさい）　←ためて→＋パンチ

突進系の技。技の予備動作がほとんどなく、対処しにくい

ひとつひとつの攻撃が強力で、相手に大ダメージを与える

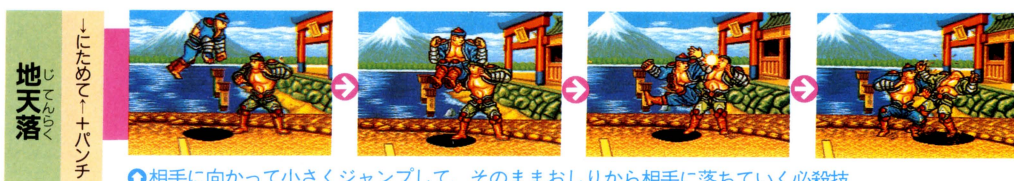
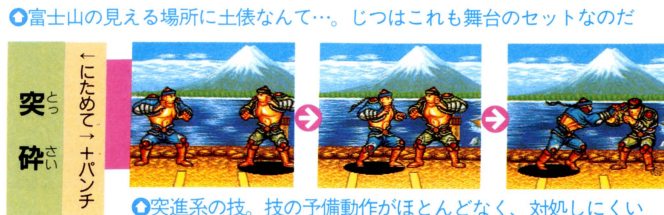
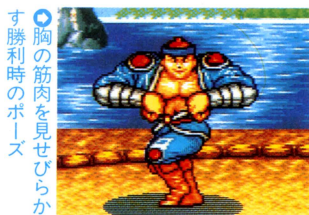
地天落（じてんらく）　↓ためて↑＋パンチ

相手に向かって小さくジャンプして、そのままおしりから相手に落ちていく必殺技

風神投げ（ふうじんなげ）　←ためて→＋キック

いきなり猛然とダッシュして、相手をつかんだらすぐさま相手もろともジャンプ。そしてその勢いを殺さずに相手を地面にたたきつける技

世阿弥（ぜあみ）

声　速水　奨

『カブキ伝』で登場。いつも仮面をかぶっている正体不明の人物だ。
前作で死んだと思われたが、奇跡的に生還。しかし、「ジパングーの伊達男」という言葉しか覚えておらず、記憶を取り戻しにジパングへ向かう。

キレ味のするどそうな技を持つ

古代遺跡のようなステージ。明らかに人間ではないガイ骨が見うけられる

烈火弾　←ためて→＋パンチ

炎を飛ばす飛び道具系の必殺技。技の出始めのスキがかなり大きい技だ。当たると相手は燃えるぞ

このゲームでも仮面をして、素顔を隠して戦っている

自雷蹴（じらいしゅう）　←ためて→＋キック

相手に向かって前転し、その勢いで浴びせ蹴りを繰り出す必殺技

いかにも格闘家らしい、ガッシリした体格なのだ

幻氷柱（げんひょうちゅう）　↓ためて↑＋パンチ

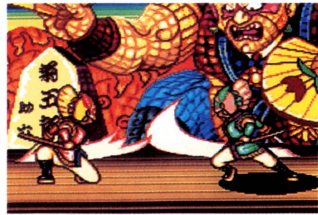
舞い上がる氷!!

相手に向かって飛び込んでいき、着地して拳を地面に突き出し、氷のツブを舞い上がらせる技だ

※コマンドはキャラが右向きのときのもので、矢印は方向キーの向きを、＋は同時に押すことを意味しています。

菊五郎

声 千葉 繁

『天外II』で敵キャラとして登場。カブキと舞台で死闘（？）を演じた。メイクがハデな変なヤツだ。
カブキに奪われた、ジパングーの伊達男の座を取り戻すため、打倒カブキを胸に秘め、今日も戦い歩くという設定。

↑このキャラも刀を使う攻撃をする

↑ただそのド派手さに心を奪われてしまうステージ。ここも舞台のセットだ

燕襲扇（えんしゅうせん） ↓↘→＋パンチ

↑扇子を相手に投げる必殺技。扇子は、くるくる回転しながらまっすぐ進んでいくのだ

ピンクタイフーン ↓↘→＋キック

↑クルクル回って自分の周りにピンク色のウズ（？）を作り、そのまま相手に突進していく技

いきなり出現!!

テレポートタイフーン →↓↘＋パンチor キック

↑なんとテレポートしてしまう技。出現する位置は、押したボタンによって変化する。ピンクタイフーンとは反対の向きにウズを作るのだ

ガープ

声 小杉十郎太

『カブキ伝』の最終ボス。世界征服をたくらむ魔王だったが、火の一族のカブキたちの活躍によって、その野望はついえた。『カブキ一刀涼談』でもボスキャラとして登場。そのため対戦では使えず必殺技コマンドも不明だ。

↑技のリーチはかなり長いぞ

↑中央の奥にある城は、『カブキ伝』を遊んだ人には見覚えがあるハズだ

↑まさしく悪魔の化身。ツノまで生えて、凶悪そうなキャラだ

↑普通の投げ技のほかに、相手を締めつける技も持っている

ホーンバスター

↑ツノを相手に向けて、斜め上に上昇していく技。対空技として最適だ

腹に顔が!!

デーモンブレス

↑ものすごくデカイ、魔物の形をした気を放つ必殺技。出おわった後の腹にある顔がかなりキテルぞ

ウイングラッシュ

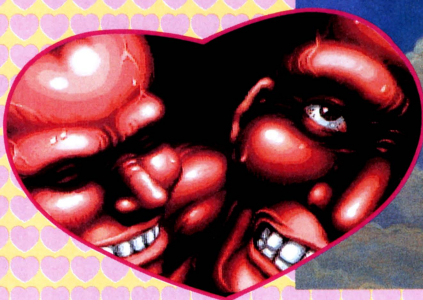
↑いきなり後方に回転したかと思うと、鳥の姿に変身し、相手に向かって超低空を突進していく技

総力特集②　これも１つの愛の形なのか!?

あい・ちょうあにき

愛・超兄貴

「兄貴」旋風を巻き起こし、カルトな人気を誇る前作『超兄貴』。なんと！オプションだったアドンとサムソンがその肉体美に磨きをかけ、主人公に大抜擢。囚われの身となっているイダテンの救出に向かう!!

スーパーCD-ROM²
メーカー名:日本コンピュータシステム
発売予定日:'95年2月中旬
予定価格:8900円(税別)
ジャンル:シューティング
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:90%(12月16日現在)

前代未聞のコマンド式シューティングシステム完成

新機軸、弾を撃たないシューティングを目指して開発された『愛・超兄貴』。そのため、攻撃のほとんどはコマンド入力式となっており、従来のシューティングとは一線を画した操作感覚なのだ。

アドン、サムソンの肉体派コンビを操作して、ネオビルダー帝国と激闘する。また、2人同時プレイも可能となりウレシサも倍増だ。

⬆イダテンが囚われの身になり、アドンたちが救出に向かうことになる

⬅今回は2人同時プレイ可能。テーマは「愛」なので友達と遊んでいるうちに、男どうしの愛が芽生えるかも

残り時間のある限り死なないタイム制

今回の兄貴は初心者にやさしいダメージ制とタイム制を併用。ダメージを受けるとハート型のゲージが減り、3ダメージで1ミス。ミスになると大きくタイムが減ってしまうが、残りタイムがある限り復活可能だ。ミスが重なって、タイムがなくなるとゲームオーバー。2人同時プレイ時は、タイムゲージは共通になっている。

⬆タイムはベンテンが運んでくるアイテムや、ステージクリアで回復

⬅⬆タイムは砂時計で表される。砂時計のとなりでスクワットをしているのは時の番人。砂時計をひっくり返すのが役目

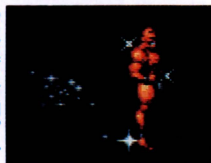
7つの技＋メンズビームでなみいる敵を撃破!!

『愛・超兄貴』の操作の特徴として、多彩な攻撃方法をあげることができる。普通にボタンを押して出すものから、対戦格闘アクションのようなコマンド技、はては必殺技まで用意されている。これらを駆使して、ネオビルダー帝国に立ち向かうのだ。

悦楽吐息　Ⅱボタン

一番近い敵に向かって飛ぶ誘導弾。威力はかなり弱い

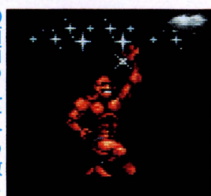
汗汁乱舞　Ⅰボタン

究極の防御。一定時間無敵になることができる

広範囲にダメージを与えるコマンド技

攻撃のメインは、パワーポージングと呼ばれるコマンド技だ。コマンドを入力すると、アドンたちがビシッとポーズを決め、敵にダメージを与えるというものだ。それらは7種類が用意されている。ちなみに7種類とも簡単なコマンドで広範囲にダメージを与える技ばかりなのがウレシい。

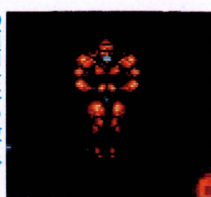
悶絶昇天心中↓　↑　Ⅱ

画面の上半分の敵にダメージを与えて昇天させる技。威力は普通

悶絶心中　↑　↓　Ⅱ

画面下半分の敵用。心中といっても味方に影響なし。威力は普通

男性地震←　→　↓　Ⅱ

画面全体の敵にダメージを与える。名前負けするほど威力は弱い

男魂　左側　→　←　Ⅱ／右側　←　→　Ⅱ

兄貴たちの一直線上にいる敵にダメージを与える技。威力は意外と普通なのだ

倒錯兄弟 左側　↓　↙　←　Ⅱ／右側↓　↘　→　Ⅱ

かなり強力な技。射程距離が短いというのが難点だが、ボス戦で多用したい技のひとつ

前作の持ち技「メンズビーム」復活

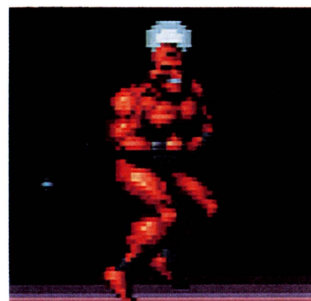
開発も佳境を迎えているが、ここにきて、超必殺技「メンズビーム（男の光線）」が加わった。

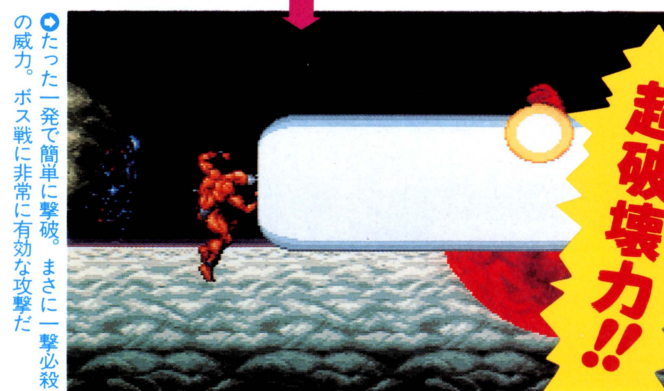
この技は前作をプレイした人にはおなじみの技。アドンたちがイダテン、ベンテンのオプションだった時代の持ち技で、今回の全攻撃中最高の威力を誇る。シューティングゲームとしての爽快感がさらにアップしているのだ。

前作でも十分に強力だったが、今回はさらに上回る火力アップ

一撃必殺の破壊力

ボスをも数発で撃破するほど強力なメンズビーム。だが、エネルギーをチャージしないと撃つことができないのだ。エネルギーはコマンド技などで攻撃を繰り返すと溜まり、最高値を超えると極太のビームが発射口からほとばしるぞ。

はっきりいって最強だが、発射中はまったく移動できないので、タイミングが悪いと逆にピンチに陥ってしまうことも多々ある。

メンズビーム発射準備が整うと、頭がテカテカと発光するのだ

最初のボスキャラ、ダンディー00が急接近。しかし、こちらはすでに発射準備完了

たった一発で簡単に撃破。まさに一撃必殺の威力。ボス戦に非常に有効な攻撃だ

ついに完成したステージ1、2を徹底紹介!!

今まで公開されていた画面は、ほとんどが開発機上のもので未完成の部分が多かった。だが、開発は着々と進行しており、全6ステージ中、ステージ1、2はすでに完成。この2つのステージに関しては、製品版とほぼ変わらない状態だ。現在は、バランス調整を残すのみとなっている。

今回はこの完成している新たな兄貴ワールドを、ステージごとにくわしく解説する。また、兄貴の世界を語るためには、あの独特のキャラクタたちを欠かすことはできない。変な敵キャラクタ、ボスキャラも重点的に紹介しておく。

ステージ1は惑星エデンから始まる

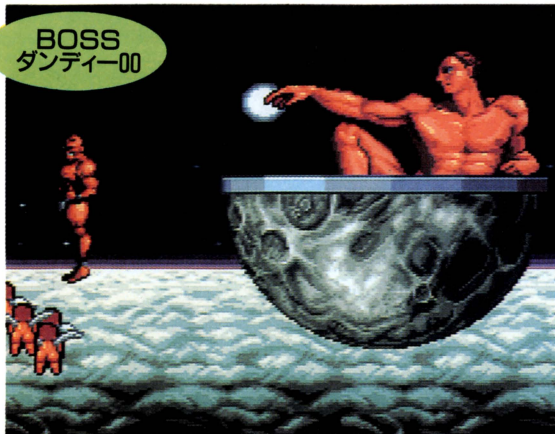
この『愛・超兄貴』のステージ1は前作と同様、ビルダー星系の惑星エデンが舞台。前作からスムーズに新しい兄貴の世界に移行するため、背景やステージ構成まで継承している。敵キャラクタの雰囲気も似たものが多く、さらにボスキャラクタも前作と同じキャラクタが登場。前作を知っていると思わずニヤッとする演出だ。

画面の雰囲気、構成ともにソックリ。前作へのオマージュかな?

1-A 惑星エデン

始まりのステージは雲海が広がる惑星エデンの上空。出現する敵キャラクタは半裸の男が乗る帆船など濃いヤツばかりだ。このステージのボスは前作で登場した「ダンディー00(ダブルオー)」。指先から出す光線と、自機を狙って天使が飛来。ホーミングして体当たりで攻撃してくるのだ。

イダテンを捜す旅に出たアドンたちは、ふたたび惑星エデンに到着

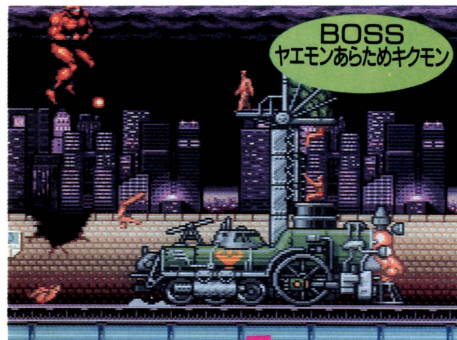
背景にはビルダー星系の惑星が見える。手前には巨大な月が…

やけに巨大な月だと思ったら、突然背景から飛び出して、ボスキャラの「ダンディー00」が出現。コイツは最高に弱い。メンズビームの一撃で倒すことができる。出現している時間は1秒間ってことも…

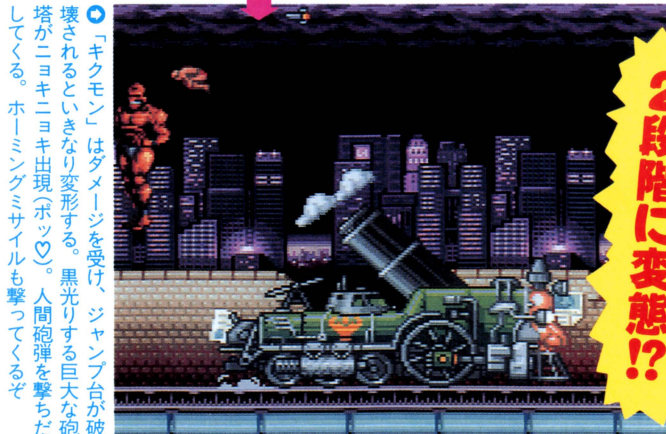
1-B エデン上空

全ステージ中で唯一縦スクロールする。このステージはまさに前作そのままのイメージ。敵キャラクタも、前作では単なる背景として登場した「エデン市長の顔」が出現。自機を押しつぶそうと迫ってくるぞ。また、このステージは顔を規定数倒さないとクリアすることができないようになっている。

アドンたちは地表をめざして垂直降下。そのため、このステージのみ縦スクロール。出現する巨大な顔は、惑星エデンの市長の顔。体当たりで攻撃してくる。前作のステージで市長を倒したのにナゼ…

1-C エデン市街地

ステージ1のボスはヤエモン改良型、人面機関車「キクモン」。筋肉野郎の集団が車両上部についているジャンプ台からつぎつぎとダイビング。トランポリンでバウンドして、自機めがけて体当たりしてくるぞ。

機関車ヤエモンもふたたび登場。改良され、名前も「キクモン」に。マッスルな兄貴で攻撃してくるのだ

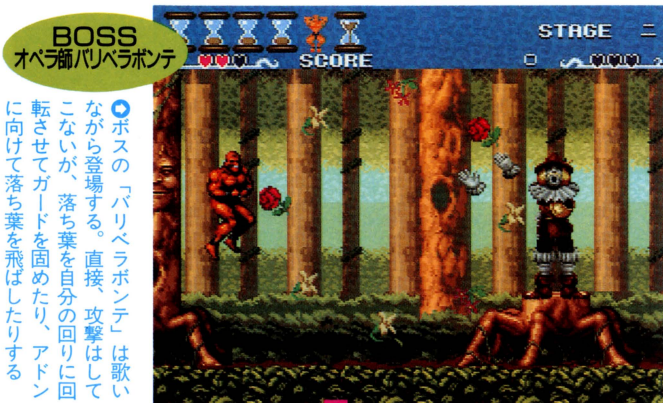
「キクモン」はダメージを受け、ジャンプ台が破壊されるといきなり変形する。黒光りする巨大な砲塔がニョキニョキ出現(ポッ♡)。人間砲弾を撃ちだしてくる。ホーミングミサイルも撃ってくるぞ

ステージ2では人面樹の森に突入!!

ステージ1までは前作のイメージを踏襲していたが、これから先のステージ2から、前作とはまったく別の展開を見せる。ステージ2は人面樹の生い茂る森林惑星。ちょっとイッちゃてるようなデザインの敵キャラクタなど、『愛・超兄貴』の真の姿は、このステージから始まるといっても過言ではない。また、PCエンジンの限界に挑む、多重スクロールバリバリの画面効果なども必見だ。

2-A 人面樹の森

人面樹が無数に生えている森が舞台。出現する敵は、昆虫や植物をモチーフにしたものがほとんど。チョウの羽を生やした筋肉男や、接近すると突然飛び出してくる、頭上に草を生やした男「お目覚めアキラ」など、とんでもないヤツラばかり。ボスは孤高のオペラ師「バリベラボンテ」。切り株の上でなめらかに動きながら、オンステージを繰り広げる。コイツは自分の回りに木の葉を回転させて、自機に向けて飛ばしてくるぞ。

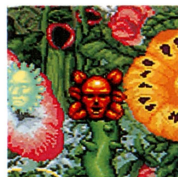
⬆平和な森かと思いきや、こんなヤツラが大挙して登場するのだ

⬆自機が接近すると地中からいきなり出現する「お目覚めアキラ」

⬅ボスの「バリベラボンテ」は歌いながら登場する。直接、攻撃はしてこないが、落ち葉を自分の回りに回転させてガードを固めたり、アドンに向けて落ち葉を飛ばしたりする

⬅「バリベラボンテ」は数回、落ち葉を飛ばす攻撃をしてくると、オノやノコギリを降らせてくることがあるのだ。どうやらこの森に木を切りにきた、木こりの忘れ物らしい。無敵技の汗汁乱舞で回避!!

2-B 秘密の花園

背景は一転して、いきなり花園に。大輪の花が咲き乱れる楽園のようなステージ。だが、登場する敵キャラクタは、筋肉隆々の「仁義なきパイロン」ほか、グロテスクなヤツラがそろっている。

このステージも1-Bと同様、ステージボスは存在しない。途中に出現する「仁義なきパイロン」を一定数倒すまで、このエリアから先に進むことはできないぞ。

⬅➡この面では人面花や、「仁義なきパイロン」がおもな敵。しかし筋肉と花の取り合わせって結構すごいインパクト…。ちょっと気色悪いかも

2-C 夕暮れの森

夕暮れに染まる森林が舞台。背景は2-Aステージの雰囲気と似ているが、出現する敵キャラクタは一新されているのだ。このステージのボスは丸太の怪物「ラジオ体操ゲガンゲン」。落ち葉の中からわき上がるように出現する。巨体に似合わず、機敏な動きでさまざまなパターンで攻撃してくる。

⬆ここまでくると、植物かなんだかさっぱりわからない敵キャラクタ

BOSS
ラジオ体操ゲガンゲン

➡落ち葉の中からパーツが飛び出して合体、ボスキャラ「ラジオ体操ゲガンゲン」になる。ラジオ体操って名前に付いているのは、動作が体操をしているように見えるから。デカイがよく動くキャラクタだ

⬆いきなり、パンチ攻撃を放つ

⬆キック!! 動作はすばやいぞ

鋭意開発中の後半ステージを先取り紹介!!

3ステージ以降は現在、開発中であり、プレイできるのはステージ3の一部のみとなっている。しかし、ステージを構成する敵キャラクタや、背景のグラフィックの大半はすでにできあがっている状態。今後は開発のスピードも大幅にアップして、マスターアップに向けて開発が進行していく。

ここでは、完成直前のステージ3と、それ以降のステージを開発画面で紹介するぞ。

ステージ3は海がメインの舞台

このステージ3は海上から始まり、海中、海底へと進んでいく。

だんだんと荒れていく海上を進むと、海坊主のようなボスキャラクタ「バイカル・チチカカ」と対決する。現在、プレイできるのはこの3-Aの海上ステージまで。このステージは完成直前の段階でグラフィックに手直しを加えるだけで完成する。

◆海上の攻撃はかなり激しい。敵キャラクタは肉体派がメイン。濃いぞ

BOSS バイカル・チチカカ

◆海中から出現する「バイカル・チチカカ」。このキャラは開発初期の段階では、月桂冠のかわりにシャンプーハットをかぶっていたらしい。今では前作の流れに近いデザインに

突風大発生!!

◆おもな攻撃は、突風を巻き起こして、破壊されたザコキャラを大量に降らせるというもの。いろいろ混じってますねぇ

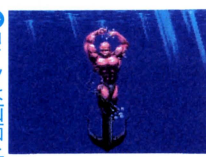
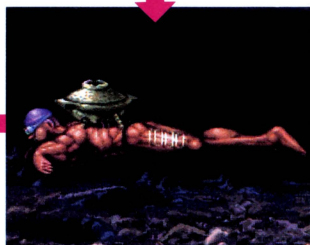
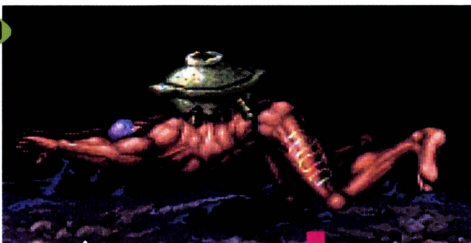
◆海面に接近しすぎると、海中から大ダコの足が出てきて引きずりこもうとするので注意せよ

現在開発中のキャラたち

3-A以降のステージ3は、まだすべて開発機上のものだ。ステージ3はこのあと、海中、海底へと進む。また、実際に動く段階ではない。だが、ステージ中で登場予定のキャラクタたちは多数作成され、実際には組み込まれるのを待つばかりの状態。このキャラクタたちに、出番が訪れるのはそう遠い日ではないようだ。

◆海底面で出現すると思われるザコキャラ。頭に付いているのは水中モーター?

◆コイツは画面上部から出現。ただ沈んでいくのみで攻撃できないヤツ

BOSS 獰猛(どうもう)スイマー1000

◆このキャラクタは動きのパターンをビデオなどを参考にしている。名前は続けて読むと「どうもすいません」となる

◆◆画面中を泳ぎまわり、背中にしょってるナベからザコを吐き出してくる

ステージ4は氷の世界になる予定

ステージ3以降のステージは、現在は断片的にしか内容を知ることができない。ステージ4は氷の惑星での戦いになっている。宇宙空間から始まり、氷の惑星の地上まで進むという展開をするとか。また、一部のボスキャラクタは完成。あとは細部を残すのみだ。

◆これはボスキャラとして登場予定の「ヨーデル・ドフトエスキー・フィヨルド・ド・やじろべえ」。超長い名前

新進アーティストが描く新たな兄貴の世界

今回の『愛・超兄貴』では、ボスのラフ案をもとにして、イメージイラストを描きおこしている。これは、ドット絵のキャラクタとは同時進行で制作されているのだ。

イメージイラストを担当したのは、新進のアーティスト松野光洋さん。ここでは、このキャラクタたちの誕生にまつわる裏話を紹介していく。

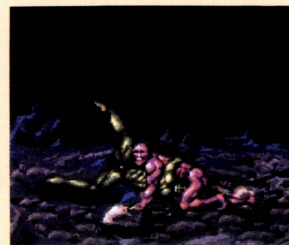
天使の微笑

こういったキャラクタに、もだえられると気色悪いといった明快なコンセプトでデザインしたとか。名画「ヴィーナスの誕生」のパロディで、構図なども意識して似せているそうだ。また、このキャラクタは性別を超越しているので、隠している部分には何もないぞ。

ゲーム中には、海底面でボスキャラクタとして出現するようだ

顔が変わっただけでこんなにもイメージが変わる。強烈すぎるインパクト…

イチ押し サトシ＆タケシ

このキャラクタの原案は、コミック版「超兄貴」の作者、田丸浩史さん。初めは3画面分あるボスとして登場する予定だった。だが、あまりに巨大なので断念。ステージ3で登場するザコキャラになってしまった悲劇のキャラクタだ。

ゲーム中には、海中でザコキャラとして登場するらしい

この体勢は危険。まさに禁断の世界…。よい子はまねしちゃダメだぞ

千面鬼　ボボリーガ

このキャラクタは特撮ヒーローもの「仮面ライダーアマゾン」で登場した敵、十面鬼がモチーフとか。また、だまし絵になっていて、金色の2つの顔を目に見立てると、巨大な鬼の顔に見える。デザインにかなり凝っているキャラクタだ。

このキャラクタは、ダメージを受けると1人ずつ分離するなど、凝った動きをする

ランバダ兄弟

このキャラクタはグラフィック担当の方の原案によるそうだ。手の光は付近のものを、この光で吸い込んでいるからとか。

イラストと実際のキャラクタとはイメージが異なる。だが、どちらも濃いぞ

なぜ兄貴に魅入られたかを聞く!!

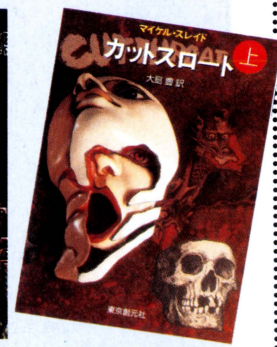
今回、『愛・超兄貴』のイメージイラストを描かれた松野さんは、おもに小説のカバーイラストのお仕事をしている人だ。ゲームとは関連のない方面だがなぜ兄貴とかかわることになったのか？　そう、そのきっかけは、メガドライブ版『ジノーグ』との出会いにまでさかのぼる。

『ジノーグ』は『超兄貴』のルーツとも言える作品。この世界に共感を受け、自分から積極的に売り込み、兄貴のイラストを描くことになる。

今回はイラストのみの担当だが、今後はゲーム制作にも関係する機会を持つそうだ。ということは、兄貴の続編も期待してイイかもね？

今後はゲーム制作にもかかわっていくそうだ

メガドライブ版 ジノーグ

異形のボスキャラクタ、人間機関車のデザインにインパクトを受け、今回の兄貴にかかわることに

創元ノヴェルスのカバーイラストが代表作

新春特別企画

話題作追っかけ情報

編集部独断 発売日大予想

今回はちょっと趣向を変え、発売日未定タイトルをピックアップ!! 編集部独断の発売日予想をおこなっていく。予想するのは、感覚派、理論派、事情通といった3人の編集部員。それぞれの持っている情報や思考を駆使して発売日を予想するぞ。

発売日予想タイトル その1

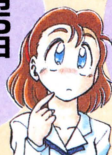
先月号での発表と同時に大反響を呼び、前人気初登場1位に。開発も絶好調だ!!

同級生

スーパーCD-ROM²

- メーカー名:NECアベニュー
- 発売予定日:未定
- 予定価格:未定
- ジャンル:アドベンチャー
- 継続機能:バックアップメモリ
- その他:なし
- 開発状況:50%(12月13日現在)

発売日大予想

感覚派 11月5日 制作期間はあと1年くらい

コダワリを持って制作をする多部田俊雄さん。今回もクオリティを追求するあまり、発売日が遅くなっちゃうんじゃないかな。私の予想は約1年後の11月ぐらい。ガンバって制作しているので、1年以上にはならないと思うけど…。

理論派 7月26日 以前から開発は進行中!?

15歳指定となる『同級生』。この指定が、発表と同時に検討され、決まったものとは考えにくい。以前から開発が進行し、話し合われていた結果ではないだろうか。しかし、画面の公開が比較的少ないことから、発売は早くも遅くもない7月に!?

事情通 7月21日 発売日はまた遅くなる

多部田俊雄さんが「5月ごろに…」と言っていたのを耳にしたことがある。すると発売は5月!! と思うのは浅はか。これは順調に運んだ場合のもの。制作に妥協しない多部田さんは、何回もリテイクを出すだろうから、少し延びて7月だ。

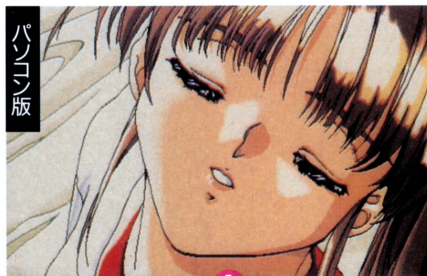
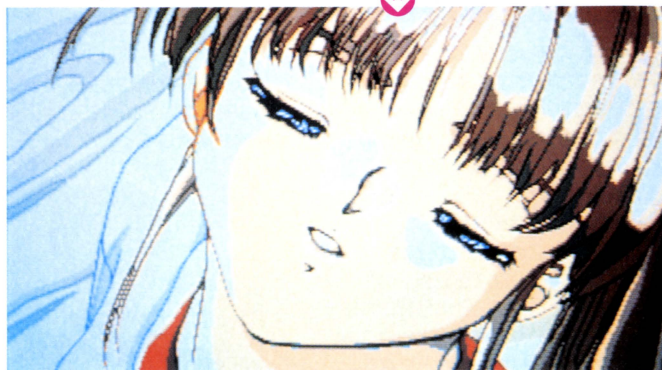
高クオリティのPCエンジン版画面

美しいグラフィックのヒ・ミ・ツ

パソコン版の大ヒットナンパゲームの移植。先月号ではイラストだけで紹介された女のコたちの画面写真も、着々と完成しつつある。

PCエンジンの歴代の美少女ゲームと比べても、質の高いグラフィックに仕上がっているのだが、これには何か秘密があるのだろうか? NECアベニューに、この件についてくわしく聞いてみたところ、驚くべき事実が判明した。

ビジュアルを制作する場合は、横256ドット(点)で描くのが普通。しかし、今回は横320ドットを採用しているというのだ。簡単に説明するとドットの数が増えるほど、画像がキレイになると考えてくれればいい。しかし、横320ドットを使っているとはいえ、見た目では多少キレイになる程度。さらに現場の負担が大きいため、横320ドットを採用するメーカーはあまりなかった。だが、微妙な違いとはいえ、少しでもクオリティを上げたいという熱意が、この横320ドットに挑戦させているのだ。

そのクオリティに思わず胸キュン♡

先月号で紹介した、パソコン版のイベントシーン。たまんないぜ

こちらはPCエンジン版の画面。そん色のないかわいさにドキドキさ

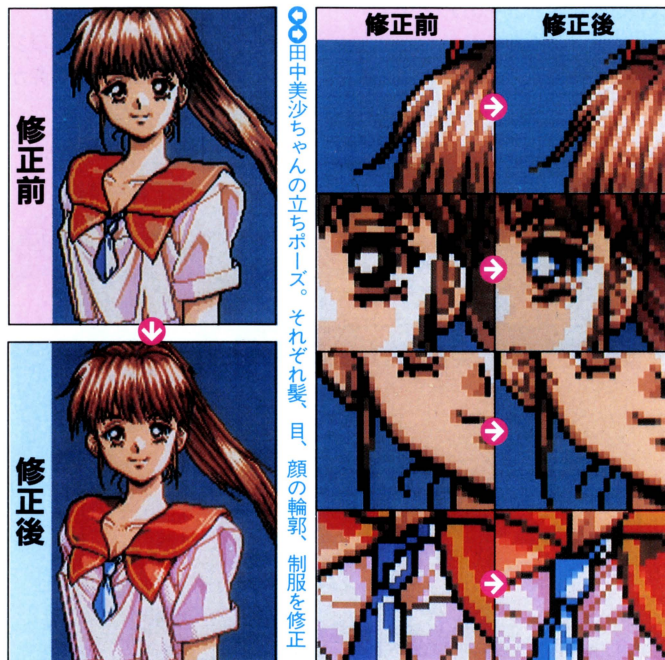
※編集部が予想した発売日は、'95年度のものです。

多部田俊雄プロデューサーもマウスを握る

ここでは修正前のグラフィックと修正後のものを、並べてお見せしよう。一見するとわからないが、部分ごとに拡大して見ると、細かい所の修正がわかる。なんと、プロデューサーである多部田俊雄さんも、自らマウスを握り、グラフィックの修正に参加しているのだ。

修正前

修正後

田中美沙ちゃんの立ちポーズ。それぞれ髪、目、顔の輪郭、制服を修正

移植部分の画面はほぼ完成

現在のグラフィックの開発状況だが、パソコン版からそのまま移植される画面はほぼ完成している状態。変更される画面も、竹井正樹さんが描き下ろしている途中とのこと。また、先月号で検討中だったオリジナルキャラの登場が正式に決定。近いうち紹介できそう。

佐久間ちはるちゃん。職業は家事手伝い、つまりプータロー

主人公のお向かいさんの若奥様真行寺麗子さん。ちょっと寂しげ

主人公の担任の芹沢よしこ先生。カタブツすぎてお話にならない

ＯＬの田町ひろみちゃん。主人公に興味を持っているらしい

※このソフトはPCエンジンマウスに対応しています

パソコン版の18禁グラフィックはどうなる?

パソコン版『同級生』は、性的な描写があったため、18禁指定ソフトだった。PCエンジン版では、これらの描写は当然変更される。

ここで気になるのは変更の基準なのだが、全裸や胸の露出以外にも、規制されるシーンがある。そこで、先月号の多部田さんの話をもとに、どんなシーンがどのように変わるのか予想してみたぞ。

パソコン版

NG

露出度は何も問題ないが、制服の少女をナワで縛るなんて行為は残酷なので変更される

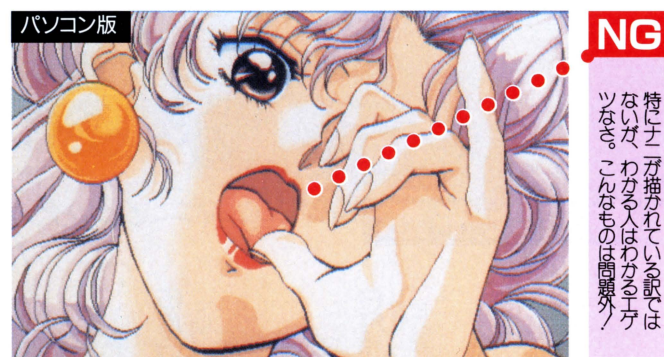
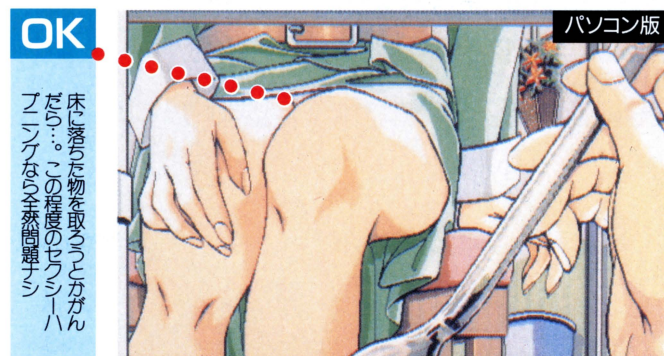
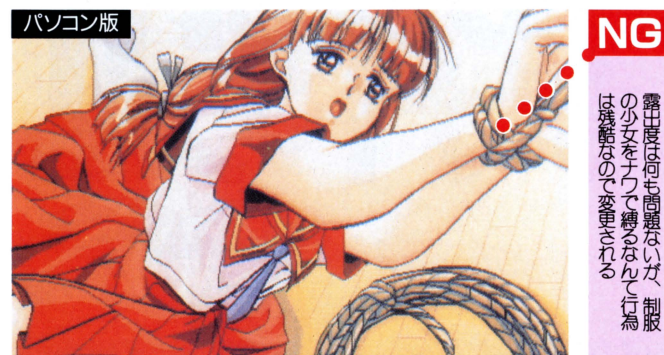
パソコン版

OK

床に落ちた物を取ろうとかがんだら…。この程度のセクシーハプニングなら全然問題ナシ

パソコン版

NG

特にナニが描かれている訳ではないが、わかる人はわかるエゲツなさ。こんなものは問題外!

PCエンジン版はなぜ15歳以上指定なのか

ＰＣエンジン版では、対象年齢指定15歳以上なるものが設定される。これは15歳未満への発売禁止ではなく、あくまで遊ぶうえでの目安となるもの。これについて多部田さんに話をうかがった。

「私見かもしれませんが、パソコン版本来からしてHを目的とする作品ではなかったはずです。ロマンスのひとつの通過点でしかないでしょう。ライトな調子でHシーンが盛り込まれている『ドラゴンナイト』シリーズとは、まったく別の作品なのです。15歳以上を対象としているのは性的描写のためではなく、ストーリーを理解し、作品の趣旨を理解していただくには、人生経験をふまえ、その年齢以上が適当であると思われるからです」とのことであった。

発売日予想タイトル
その2

派手な演出が弱いPCエンジン。それを覆すクオリティで迫る画面の数々を公開

風の伝説ザナドゥII

スーパーCD-ROM²
メーカー名:日本ファルコム
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アクションRPG
継続機能:バックアップメモリ
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:**40**%(12月14日現在)

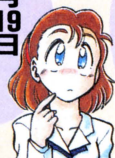
発売日大予想

事情通
5月3日
5月はソフトが売れる

理論派の予想はけっこうスルドイ。しかし、6月は流通関係で、ソフトがあまり売れない月といわれているのだ。逆に5月は、ゴールデンウィークでソフトがよく売れる。ファルコムはこの時期での発売を目指し、開発を進めていると思うね。

理論派
6月16日
前作と同じ期間で制作

前作は制作から発売まで、約1年半の期間がかかったという。ほぼ同じシステムを使った『II』も同じ期間で発売される可能性が高い。『II』の制作が開始されたのは'94年1月中旬。発売日は、ちょうど1年半後の6月16日ぐらいになる!!

感覚派
5月19日
この日に遊びたいと思う

前作とほぼ同じシステムを使っているんでしょ? ということは、グラフィックの描き込みとシナリオ作成がタイヘンで、あとはスンナリと進むんじゃないの。まあ、すぐに発売されるとは思わないけど、とりあえず5月19日と予想しま～す。

キャライラストと新画面を入手!!

アリオスの戦いが再び…

通常の戦闘はトップビュー、ボス戦はサイドビューのアクションというシステムが斬新だった前作。『II』の戦闘システムは、これを多少アレンジしたものになる。これは、前作を遊んだ人がすんなりとプレイできるような配慮だ。

前作との大きな違いは、グラフィックや演出に力を入れ、開発が進められていることだ。

主人公 アリオス・アレクトル

英雄アイネアスの血を引く英雄。前作で邪竜ダルダンティスを倒した。『II』では、「イシュタリア自由戦士団」を結成。モンスターの残党から人々を守るため、戦いを続けている。

新たなる冒険が今…

パーティは最大4人で構成。さあ旅立ちだ!!

新キャラは物語にどう関わるのか!?

新しいストーリーに華を添える新キャラ。細かい設定はまだ発表されていないが、メルティナは仲間に!? そして、黒騎士は敵としてアリオスに立ちはだかりそうだ。

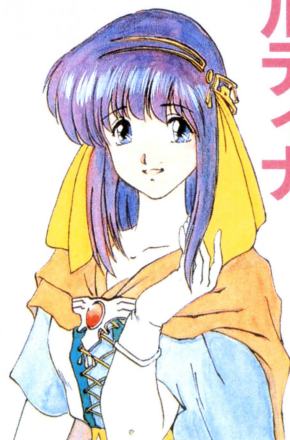
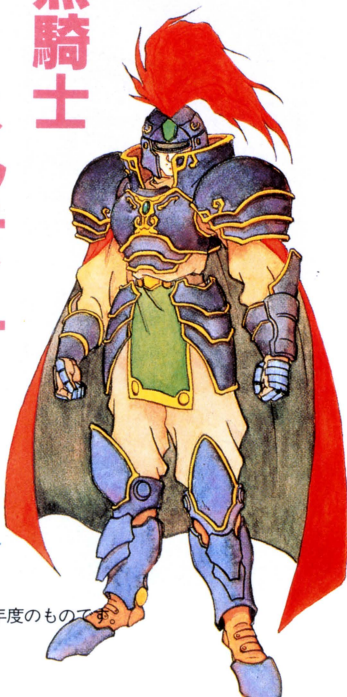
新しい仲間!?

メルティナ

愛称は「メル」。傷ついたリュコスの世話をするとか

敵か味方か!?

黒騎士

謎のキャラ。見た目は悪人っぽいのだが…

※編集部が予想した発売日は'95年度のものです。

演出にこだわったゲーム作り

『II』の演出は、細かいところ、さり気ないところに気を使っている。そのひとつが建物の屋根。前作にはなかったが、これにより、町中を歩いている雰囲気が出た。また、ザコキャラが大きくなったり、倒した敵が爆発したりなど、目で楽しめる演出が増えている。

⬆➡前作は建物に入っても画面がそのままだった。『II』では、家の中にいるという感覚が味わえるぞ

⬆大きなザコキャラも登場し、メリハリがついた

キャラが大きく

⬆戦闘方法も変わってくるぞ

敵が爆発する!!

⬆倒したという感覚が生まれる

ボス戦はパートナーが選択できる

サイドビュー画面に切り替わるボス戦は、前作と同じ2人で戦っていくもの。しかし、前作は手助けとなるパートナーを選択できなかったが、今回はボス戦の前にパートナーが決められるのだ。好きなキャラと組めるのがうれしいね。

⬆ボス戦に入る前の画面。ここでパートナーを選択

序章のボスキャラ

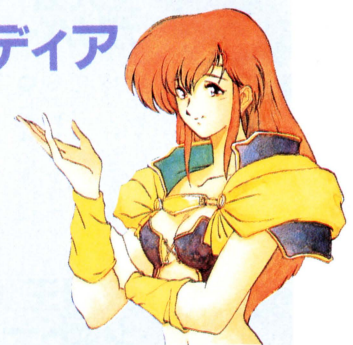
➡パートナーはリュコス。このリュコスを2プレイヤー側で操作することもできるぞ

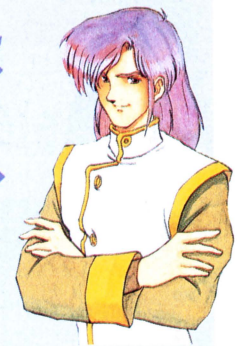
3年の時を経て集う仲間たち

前作は、7人のノンプレイヤーキャラが活躍した。『II』ではこの7人のなかから、アルゴスをのぞいた全キャラが登場する。

また『II』では、新キャラがパーティに加わる。今回は、たくさんのノンプレイヤーキャラがアリオスの仲間になるぞ。

⬆前作でドラゴンスレイヤーに吸い込まれた。『II』で正体が判明する?

⬆勇敢な戦士で、イシュタリアーの剣士。「無敵将軍」の異名を持つ

⬆短剣の名手。軽い性格で、ほうぼうからやっかいごとを持ち込む

⬆ソフィアの守役を、天命と信じる神官騎士。絶世の美女で弓の名手

⬆明るく元気な性格の魔法使い。アリオスのことを思っているのだが…

⬆天才軍師。アリオスを比類なき名君にすることばかり考えている

キャラ別の攻撃方法がある

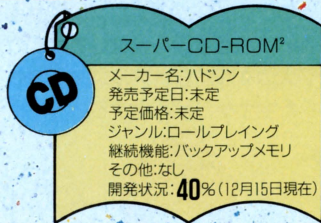
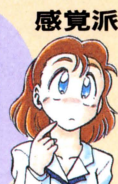
前作は、キャラの攻撃パターンがすべて体当たりだった。しかし『II』では、剣を投げたり、魔法を放ったりと、キャラの特徴にあった攻撃を繰り出してくれるぞ。

⬆得意な短剣がリュコスの武器だ

発売日予想タイトル その3 発売日大予想

空想科学世界ガリバーボーイ

スーパーCD-ROM²

メーカー名:ハドソン
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:40%(12月15日現在)

感覚派 3月8日 発売日が来月に出るんじゃない

1月8日のTVアニメの放映にあわせ、発売日を発表するんじゃないかな。その後の開発期間を考えると、発売日はそれから2ヵ月後くらい?

理論派 4月14日 アニメ放映から約3カ月後に!!

TVアニメの放映を考えると、アニメが一番盛り上がる時期といわれる3ヵ月後がもっとも宣伝効果が高い。4月ごろに発売されるのでは…。

事情通 5月3日 情報公開が本格的ではない

業界では、そろそろ情報の公開が本格的に開始されるとのウワサが…。ハドソンが5月の発売を考え、情報をセーブしていたためらしい。

ゲームとアニメ…メディアミックスに展開

これまでキャラ設定などしか公開されていなかった『空想学世界ガリバーボーイ』。今回は画面写真を数点入手することができた。ただ、ゲーム内容の詳しい情報はまだ公開されないままだ。しかしこのゲームは、TVアニメなどのメディアミックスで展開している。そのため、ほかのメディアからもさまざまな情報が入手できるのだ。

主人公ガリバー

正義感の強いはちゃめちゃヤロウ。ミスティとの出会いにより数奇な運命に巻き込まれる

発明家エジソン

ガリバーの大親友でベニス一の発明家。その数々の発明でガリバーたちを助けることもある。しかし、ブッツンすると…

仲間

独眼王ジュドー

敵?

ねらっている

イスパニア王国の覇王で、世界征服を企む。顔半分がメカ

謎の少女ミスティ

古代の歌を歌う謎の美少女。イスパニアの覇王ジュドーに、追われている

エジソンとの出会い

悩むエジソンを励ますガリバー。ここでパーティを組むのか

魔法学校で修行をする!?

TVアニメでは、主人公のガリバーは魔法学校の生徒という設定だ。魔法学校の独房に閉じ込められていたガリバーが、脱走を図るというストーリーなのだ。

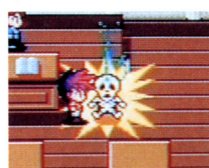
今回入手した画面にも魔法学校らしき場所が登場する。メディアミックスを考えると、ゲームにおいても魔法学校が序盤の舞台となる可能性がかなり高いぞ。

魔法学校。見た目は小さいが中に入るとけっこう広いのだ

炎の魔法が友達に…

電撃ショーック!!

ガリバーと先生がケンカに!?

シロジー先生!!
俺はもっと　楽しく
魔法を憶えたいんだ。

ガリバーはこの学校の教え方に不満があるのか

ついに公開された『ガリバーボーイ』の戦闘画面

謎のベールに包まれていた戦闘画面。その画面がついに公開された。画面からわかるとおり、戦闘は敵と向かい合ったタイプのもの。一見、オーソドックスなものに思えるこの画面は、敵キャラや背景がじつに細かく描かれている。

また、画面下の顔ウインドウから4人パーティであることが判明した。さらに、そのなかには今まで公開されていないキャラも…。ゲーム内容が徐々に見え始めたぞ。

機械要塞

機関車と戦車が合体したような敵。これがザコキャラ!?

海上

海上ではどんな乗り物になる!? 船、それとも…

※TVアニメのお知らせ。放送開始:'95年1月8日。放送局:フジテレビ系列。放送時間:朝9時から。

発売日予想タイトル その4

魔導物語Ⅰ 炎の卒園児

アーケードカード専用
メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:60%(12月13日現在)

発売日大予想

感覚派 3月1日 シリーズものは早く出さないと…

このシリーズって3作まで登場するんでしょ? だったら早く1作目を発売しなきゃ。このシリーズの発展を祈り、早めの3月1日と予想♡

理論派 5月2日 他のソフトとの兼ね合いで…

長い間紹介されているこのゲーム。そろそろ発売日が出るのでは…。そうすると、ソフトがよく売れる5月ごろをねらっている可能性が高い。

事情通 5月9日 プログラムはほぼ終了している

じつは、プログラムはほぼ終了し、後はビジュアルの制作のみと聞いている。ビジュアルの制作に約3ヵ月かかるとすると、発売は5月ごろ?

PCエンジン版のオープニングを公開

今月は連載中の魔導倶楽部がお休み。代わりといっては何だが、この記事で『魔導物語Ⅰ』の最新情報をお届けするぞ。

今月はついに、PCエンジン版のオープニングビジュアルが初公開された。ビジュアルは、主人公アルル・ナジャの全身像。パソコン版よりも、いっそうかわいらしくなって登場するぞ。

主人公 アルル・ナジャ

2枚ともアルルの画面。幼稚園の卒園試験が舞台なので、6歳のハズ。アルルの元気な姿が画面一杯に表現されている。PCエンジン版ではどんな冒険を繰り広げてくれるのだろうか

魔導使用時のアニメーションも完成

開発状況について問い合わせたところ、現在はシステムがすでに完成して、グラフィック部分の作成と修正が行われているとのこと。

こんな状況のなか、魔法使用時のアニメーションの入手に成功した。魔法は、ファイアー、サンダー、リバイアの3種。とくにサンダーは、パソコン版にはない魔法なのだ。これも初公開となる。

相手の攻撃を2倍の威力にしてはね返す魔法。両手を挙げて、緑色のバリアのようなものを張るぞ

電撃系魔法。名前のとおり、雷を落とす。ファイアーとは違い、両手を振り下ろして魔法を放つ

『ぷよぷよ』などでもおなじみの、炎を吹き出す魔法。片手をあげ、振り下ろすアニメーションだ

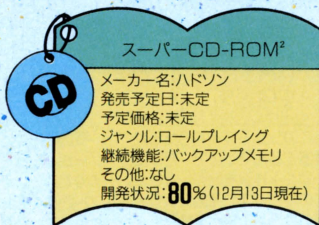
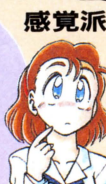
発売日予想タイトル　その5　発売日大予想

聖夜物語

スーパーCD-ROM²

メーカー名:ハドソン
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:80%(12月13日現在)

感覚派

2月14日　チョコにそえて彼にあげたい♡

おごそかなタイトルなので、聖なる2月14日だとタイミングバッチリ。ちなみに書店で発売中の『聖夜物語・体験版』はクリスマスに彼にあげるの。

理論派

2月13日　コナミの例を考えると…

体験版は、製品版の発売日から2ヵ月前に発売されることが多い。コナミの『SNATCHER』もそうだった。『聖夜物語』は2月13日に!!

事情通

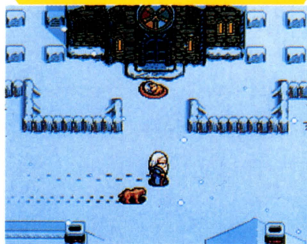
5月24日　流通関係ではこのぐらいに!!

体験版が出るということは、発売日が近い証拠。しか〜し、流通関係では発売が少し先の5月ごろになるのではないかと予測されているのだ。

序盤の展開が明らかに!!

マルチシナリオで展開するRPG『聖夜物語』。主人公は冬の夜、教会に捨てられた赤ん坊として登場する。そのとき、プレイヤーが泣き声をあげると、教会の前を通りかかる人から拾われることになる。拾ってくれる人物は4人。順番に通るので、育ててほしい人物が現れたとき、泣き声をあげればよいのだ。拾われた人物によりストーリーが分岐するぞ。

ここでは、シスターマリアが拾ってくれた場合の展開を紹介する。

泣き声で自分をアピール

人が通りかかったら、ボタンを押すだけで泣き声が出る!!

シスターマリアに拾われた場合

シスターマリアに拾われると、主人公は清く正しい性格に育っていく。成長の過程は、5歳、10歳、15歳の3段階。5歳と10歳のときに信仰心を学ぶようになる。そして15歳になったとき、プレイヤーは僧侶となり物語が本格始動する。

拾ってくれる人物の最後を飾るのが彼女なのだ

5歳のときは、朝のお祈りから物語はスタート

シスターマリアに育てられたことに感謝

その他17タイトルを一気に大予想

今回の記事で紹介したタイトルは5本。しかし、それ以外にも発売日未定のタイトルが、17タイトルも残っているのだ。

ここでは残りの17タイトルを、「近々発売されるもの」「しばらく発売されないもの」「発売日が予想できないもの」の3つにわけ、現在の状況をレポート。すべてのタイトルを追っかけ取材するぞ。

近々発売されると予想されるタイトル

タイトル	状況	予想
あすか120%（仮称） NECアベニュー	開発を担当しているのは、パソコン版を制作したフィルイン・カフェ。技術には定評があり、あまり発売日が遅れることはない。発売は春と聞いているので4月には発売される!?	4月1日
姐 NECアベニュー	ゲームの発売日はえてして、縁起をかついだ日付になる場合が多い。近々発売されそうな『姐』は、レディースという女のコたちが主人公。縁起をかついでひな祭りに出る!?	3月3日
ドラゴンナイト&グラフティ NECアベニュー	先月号でタイトルを発表したばかりのこのゲーム。しかし、その開発状況は意外にも70%まで進行しているのだ。このペースから考えると、発売は4月下旬ごろになりそうだ。	4月20日
天外魔境 カブキ一刀涼談 ハドソン	編集部にサンプル盤があるんだけど、けっこう遊べるものなんだよね。近いうちにまた新しいサンプル盤がくるし、発売日はけっこう早そう。4月の後半ではないかと思います。	4月27日

しばらく先になりそうなタイトル

タイトル	メーカー	状況
モンスターメーカー 神々の方舟	NECアベニュー	現在の開発状況を聞いたところ、「がんばっています」とのこと。長引きそうな気配だ
レニーブラスター	NECアベニュー	開発状況が90%近くになったという。しかし新しい画面写真がでないのはいったい?
Linda³	NECホームエレクトロニクス	開発は60%まで終了している。7〜8月の発売を目指して開発が進行しているとか
スチーム・ハーツ	テイジイエル販売	PCエンジン版にあったシナリオを作成している。発売日はまだまだ先になりそう
ヴァージン・ドリーム	徳間書店インターメディア	今月号でタイトルを発表したばかりなので、発売日はもう少し先になるだろう
マージャンソード プリンセスクエスト外伝	ナグザット	『スーパーリアル麻雀PV　カスタム』のため、開発が一時ストップしているとか
銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	開発もそろそろ大詰めに差しかかっているとか。5〜6月ごろには発売されそうだ
天外魔境III	ハドソン	『II』の制作が2年だったことから、『III』はそれ以上の開発時間を要するのでは…
ザ・ティーヴィーショー	ライトスタッフ	『アルナムの牙』の開発スタッフが全力で制作にかかるとか。発売は5月ごろか!?

発売日が予想できないタイトル

右側にラインナップされているタイトルは、『ミサイルファイター（仮称）』以外、ほとんど開発が終了している。発売されない理由は、「市場の動向を見ている」というのが大半を占めている。つまり、市場が活性化しない限り、発売される可能性は薄いのでは…。

- アンジェラス2 ホーリーナイト　アスミック
- スペースファンタジーゾーン　NECアベニュー
- ミサイルファイター（仮称）　NECホームエレクトロニクス
- もってけたまご　ナグザット

読者の読者による
読者のための
大放言
パラダイス

明けましておめでとうございます♡　まどかです♡　どんなお正月をお過ごしですか？　まどかはプレイステーションで『極パロ』ざんまいかな（許して…PC-FX発売延期で待ちきれなかったの…）。ともあれ、みんなにとって素晴らしい年（&充実したゲームライフ）になりますように。今年もよろしくお願いします♡

READER'S LAND

Free. Talk

へんでろぱクンへ、その①

あなたはいいことを言うね。PCエンジンだけがビジュアルがどーの、ギャルゲーがこーのと言われる。今のゲームはパズル系とかの他はすべてキャラゲーだよ。マリオだってキャラクタで売ってると言えると思う。格闘モノはとくにそうだよ（好きだけど）。やっぱりゲームは内容も表面も総合して良くないと。PCエンジンがダメだという友人もいるけど、全体を見ないとね。僕はPCエンジンは好きだなあ。でも、『～V.G.』が蛭子（えびす）さんの絵だと笑うなあ。もし『ときめき～』が蛭子さんの絵だったら…外井を目標にするかな…（泣）。
（茨城県／ハイパーくまクン）

へんでろぱクンへ、その②

キャラに魅力があるゲームがキャラゲーではない。いいゲームのキャラに魅力があるのは当然だ。だが、『ストII』『F・F』も、まずゲームとして完成しているうえでのキャラの魅力だ。あくまで目的はゲームであり、キャラの魅力は調味料のようなもの。これに対し、キャラゲー・ギャルゲーはキャラそのものが目的であり、そこに（多くは粗悪な）ゲームが添えられている。両者はその存在意義からして違う。ギャルゲーからギャルを取ったら、カスも残らぬ。まあ、塩やコショウだけでメシになる、という人なら十分楽しめるけど。あなたはキャラゲー・ギャルゲーの定義を無理に広げている。「ギャルゲーは男のロマン」とも言っておられるが、「あなたのロマン」の間違いであろう。　（群馬県／霧辺瑠伴クン）

12月号に掲載されたへんでろぱクンの「『ドラクエ』『F・F』もキャラゲーだし、格闘ゲームこそ究極のキャラゲーだ」という意見には、ものすごい反響があり、スペースの都合で2通しか載せられないのが残念です。そこでまどかは思ったんだけど、新コーナーを作りたい！　名付けて「おたよりキャッチボール」。フリートークなどに掲載された話題について、読者が意見交換するという内容。コーナー化希望のハガキ待ってます!!

女のくせに⁉　その①

私は女のコで、PCエンジンのファン…いや、ゲームおたくです。私のまわりは女のコは1人もゲームしないし、両親には「女のくせに…」「男の子じゃあるまいし…」とか言われちゃいます。ぐすん…。私と同じようなゲーム好きの女のコはいないのかしら？　女のコでゲームばっかりしてるのって、ヘンですかぁ？
（兵庫県／プータローのサチコサン）

女のくせに⁉　その②

「おたく」という言葉を最近よく耳にしますが、悪いことでしょうか？私が学校でPCエンジンファンを読んでいたら、「女のコのくせにゲームおたく？　信じらんなーい／」と言われてしまったのです。私は、ゲームが純粋に好きなだけなのに。みなさんは言われたことってありますか？　自分と違う趣味の人を「おたく」って言葉でかたづけようとしているのかな…？　みなさんはどう思いますか？　（愛知県／あだ丸サン）

人の価値観や趣味はどんどん多様化&細分化し、今は「趣味＝おたく」、すべての人が何らかの「おたく」だと思う。まどかもこの言葉を気に入ってて、自分でも「映画おたくです」とか言うくらい。「私はおたくヨ」と明るく笑い飛ばし、時代遅れのイメージを打破してあげれば？　女のコでゲームが好きなのは全然、変じゃありません。女性編集部員はみんなゲーム大好きだけど、服装もオシャレ（死語？）だし、カラオケするし、デートもするし、ドライブやスポーツしたり…明るい普通の女のコですヨ。

礼儀と個性

本誌に限らず、読者投稿の言葉使いの悪さ（？）が気になります。批判するワケではないですが、やたらと専門用語（例：「せらむん」など）を使ったり、目下に言うような言葉（口語？）を使ったり。読んでてけっこう鼻につきます。それから、批判文を書く場合「言いたいことをハッキリ言う」というのは必ずしも正しくないと思います。やはり読む人の気持ちを考えたほうが良いですから。ところで最近、妙に多用されている「～ッス」というのは何でしょう。方言？（大阪府／DARK-SDクン）

個性の出し方の問題だし、難しいと思う。それなりにテクニックも必要で、本人の品性や常識も問われる…みんなはどう思う？

●『新日本プロレス～』が発売されたら、愛しの高見恭子サマを奪った馳浩選手を痛めつけてやろうと思っている僕。（富山県／西村信彦クン）　●①僕の通っている高校が火事になったとき、真っ先に逃げ出したのは教頭先生だった。②マクドナルドのドライブスルーで車をぶつけたウチの親父。③カラオケで森進一の歌を無理して歌い、呼吸困難を起こして救急車で運ばれたT。④便所でクシャミをして便器の中に入れ歯を落としたが、平然と拾って口に戻した強者、親友Sのおじいさん。（千葉県／帝釈天クン）

Game イラスト ゲームに関連したいろんなイラスト満載!!

▼京都府／国士無双サン

✪人気がすっごく高いんだよねぇ〜、この作品。イラストなんかも、ものすごくたくさん編集部に届いているし。『エメラルド ドラゴン』の木村明広さんの絵ということもあり、期待している人が多いんだろうね。で、そのビジュアルだけど、量はけっこう多いというウワサ。木村さんの絵が好きな人には超オススメのソフトと言えるね!!

✪「一度プレイする価値あり」と記事担当者が言ってた『ソル：モナージュ』。トーン使わずにここまで描き込むとは。背景もていねいだし

▲神奈川県／宍戸岳彦クン

▼東京都／音源に超不満!の立川市民クン

✪『卒業ⅡFX』は超ムズらしい。すぐ家出するわ、パラメータはどんどん下がるわ、ご機嫌とりがとても大変とか。開発者がストイックな方なのかしら（笑）

✪期待してOKだって。「外道とは失礼な。自分で育てた花を手折るのがいいのさっ」とは、美少女専門M君。ケダモノ!!（笑）

▲兵庫県／タ樹タケルサン

パニックボンバーがCDででるのはうれしい!
キャラBONで混みまくってできんかったから幸せっ!
女の子1人で大声で応援して応援賞もらった♪
うれしいがはずかしかったな…♪
（おまけに中2♪）
byあだ丸

▲愛知県／あだ丸サン

✪入稿時期だとゆーのに編集部員みんながハマりまくって、まさに締め切り前は“ぱにつく”状態（笑）。サンプルは封印されてしまった

Free Talk テーマ編

今月のテーマ
試験直前!! 禁ゲーム法

なぜか試験前になると余計にやりたくなるのが人間の性？“禁ゲー法”を教えてほしい。

飽食の果てに

飽きるまでやる（笑）。友だちと「2人でぷよ」の勝ち星で20回勝つとできる大きな星が5つそろうとどうなるかに挑戦したときは、夜更けと夜明けと夜なべのコーヒーを飲んじまった。けっこう接戦で150試合を越えていた。どうなるかが分かったときの脱力感。さすがに勉強しようと思った…が、次の日1日寝倒した。
（愛媛県／まあ坊豆腐クン）

「イヤになるまでやり込む」はいちばん多かった。ただし、余裕のあるうちにネ♡

脳みそ、バーン!?

超破滅的脳みそバーンシューティングの『ディープ・ブルー』をやること。やればわかります!! 深くは言えません（笑）。がんばってクリアしてみ。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

そーかあ。ある日、徹夜で煮詰まり、スカッとしたくて手に取ったのがコレだった。ハマってしまい、あのBGMのようなシュールな朝を迎えた…（涙）。

せめて…

私の試験前の禁ゲーム法は、ROM²で音楽CDを聴くことです。CDを聴きながらでも勉強はできるからね。（神奈川県／WIWIクン）

「音源が入っている分だけ、PCエンジンも寂しくない」と、なぐさめになるかも？

赤点なんて…!?

禁ゲーム？ フッ、何を言う…。「赤点が怖くてゲームができるか!!」。ガッコーなんざ、卒業できればそれで十分!!（埼玉県／A・BEEクン）

こういう意見も多かったのよ〜。善し悪しは不問としますぅ…（小心者のまどか）。

苦しさをバネに

あくまでも浪人生用です、悪しからず。浪人生には現役で桜を咲かせた心強い友だち（敵…？）が1人は必ずいるはずです。彼らに「合格するまで預かってくれ」と言ってゲームを預けることをオススメします。「今ごろヤツらは、オレのPCエンジンで…」と想像する苦しさをバネに頑張るコトができますよ。僕はできました。今ではゲーム三昧の日々…幸せ！（愛知県／柔道初段男クン）

「禁欲あっての快楽」と、ユーミンがインタビューで言ってた。妥協して目の前の簡単な快楽を得るより、ストイックに自分を追い詰め、本当に欲しいものだけを手に入れると…感動した。

✪これに関しては、編集部員はいろんな体験アリ。親にゲーム機ごと没収されて、それでもどーしてもやりたくて、もう1台買ったという根性のあるヤツ（笑）。1人で赤点はイヤだから、友だちにハードとソフトをセットで貸すというズル賢いのもいたしね。でも、何だかんだ言っても、“隠れてプレイする!!”。なぜか妙に楽しいんだな〜、コレが♡

✪誰か1人は間違えると思った（笑）。ろで元ヤンキーの編集部員H姉さんの家では「30分以上やる奴はゴキブリなので、ホウキで叩かれた」んだそう（さすが気合の入った家族）。でも、1ゲームに半年ぐらいかかって「ゲーム代がういてナイスよ♡」だって〜

▲愛媛県／アレックスクン

▲長崎県／ルシファー道向クン

4月号のテーマ：次世代機・言いたい放題（1月28日必着）
ついに次世代機がほぼ出そろった現在、購入者のハード速評を大募集。我がPC-FXはモチロン、次世代機なら何でもOK。キミの感触を教えてほしい。

Freeイラスト　芸術作品からキワモノまで、何でもOK!!

▲神奈川県／大和真秀サン

◎ドラマCDのアフレコで「3年後ということで、成長したキャラを演じるよう気を配った」と声優さんたち

▲埼玉県／葉月望サン

◎投稿時差を考えた賢さに拍手！　実際、月刊誌は季節を3ヵ月は先取りしないとね。その機転（？）を活かして、受験を乗り越えよう!!

◎案外、学生のときはわずらわしいと思ったいろんな制約が、後になって懐かしかったりするもんなんだよね(大人ぶるまどか)。後悔のないよう、残りを精一杯にエンジョイ&トライして、良い思い出をたくさん作ってネ♡

▲神奈川県／加藤貴成クン

▲高知県／薔薇と憂鬱クン

◎とてもシュールな気分になるイラストだなあ。強引だけど、『博士の異常な愛情』という映画のラストがこんな感じだった。核ミサイルが誤って発射され、「みなさん、また会いましょう」と妙に明るい曲がかかったっけ

▲三重県／ソーリンジャークン

◎「要望次第で移植は実現。ただ『SNATCHER』とは方向性やテーマがまったく異なるので、別物ととらえてほしい」とは、開発担当者。期待!!

▲福岡県／太郎クン

◎「私はまだ持っていないのに。尊敬してしまう」とは、M嬢さん。彼女はサターンとプレイステーションを買った。「PCエンジンは仕事でプレイできるから」だって(おいおい)

◎仙台分室のT君は「酔いつぶれた子を背負ってるときゲ○られて、100年の恋もさめた」とか。酔った勢いの告白もダメダメ。誠意を込めて（羽賀研二か？）再アタックよ!!

▲神奈川県／気合い一発あげだマンクン

こちらまどか探偵事務局です♥

悩めるユーザーに救世主が出現（おいおい）。素朴な疑問、調査の依頼など、何でも当局へ。

Q　『ぷよぷよCD』のエンディング中に、カーバンクル君が「ぐぅー」っていう声を出しますが、誰がやっているのですか？　気になって夜も眠れません。どうか教えてください。（宮城県／那須勝幸クン）

A　夜も眠れないって、なぜか声の主を知りたい人に多い(笑)。NECアベニューに聞いたんだけども、なぜか「内緒」とひた隠し…。で、編集部独自で調査した（と言えばカッコイイが、みんなでイロイロ聞き比べた）結果、どうやらゲーム中、ウイッチ役をやっている榎本明美さんの声だろう、との結論に達しました。確証はないけど、声優オタクのH&O編集部員が太鼓判を押しているので、まず確かでしょう(?)。

Q　PCエンジンのCD-ROMソフトは、PC-FXで使えますか？（岡山県／☆でーすクン）

A　PCエンジンのソフトはPC-FXでは遊べません。PC-FX本体で使えるのはFX専用CD-ROM、音楽CD、CD-G、フォトCDのみです。ちなみにSCSI（スカジー）アダプタを使ってPC-98シリーズに接続すれば、CD-ROMドライブとしてPC-98のソフトを使用することができます。

Q　12月号でまどかさんが「『ときめきメモリアル』が3度目の再販をした」と言っていたので店員に聞くと、「まだ一度も再販されてません」と言われてしまいました。これはどういうことなのでしょう？　再販は地域によってする所としない所があるのですか？　教えてください。いまだに『ときめき〜』が買えないのです。（岡山県／ターボクン）

A　『ときめき〜』は最近では、11月23日に再販されています。地域によって再販されないということはないけど、問屋などの仕入れルートに左右されて入荷しないということは起こり得ます。この場合は店員が再販を知らなかったか、または取り引き先の問屋が『ときめき〜』の再販分を注文しなかったため「問屋にない＝再販されていない」と取ってしまったのではないでしょうか。

●オリックスのイチローが大人気なので「イチローになりたい」と言ったら、妹に「もうなっているじゃない」と言われ、大ショックを受けた1浪の僕。（福岡県／みっちクン）　●①なぜか園芸をするパソコン部。②18禁のソフトや本が置いてあるパソコン部。③毎月払うはずの部費を誰も払ったことがない野球部。③野球部とパソコン部の両方に入っているのがバレて「なぜこんなことをした？」と先生に聞かれ、「僕は公務員ではありません」と答えた俺と納得した教師N。（兵庫県／ルンペンのゆうぞうクン）

法廷倶楽部

Reader's Court

読者陪審員が誌上バトル

法廷書記のまどかです♡　確かにユーザーにとって有名声優の起用はうれしい。話題にもなる。しかし、そのためコストアップとなったり、人気に頼ってゲーム内容がおざなりになる危険性はないか？　今回も精鋭の陪審員が熱い討論を繰り広げます。では、開廷!!

今月の被告人　ソフトメーカー各社　**告発人**　香川県／ほろっほクン

声優人気に頼るな

最近、声優が出演している作品が多い。なかには豪華声優陣をウリにしているものもあり、ユーザーの反響も大きいようだ。しかし、安易に声優の人気に頼っていると、肝心のゲーム内容がおざなりの作品ばかりになる恐れはないか？　そこで、声優をウリにしたゲームについての是非を討論してほしい。

陪審員 1

群馬県／STYXクン

PCエンジンユーザーにアニメファンが多いとはいえ、好きな声優が出てるだけで興味もないソフトを買う人は少数だと思う。豪華声優陣をウリにする①のも悪いことではない。なぜなら、それだけ優れた人材を使っていることの証だから。ただ、某ソフトの牧瀬里穂は問題外だが（笑）。もしゲーム②内容がおざなりになるとすれば、それはキャラクタばかりに力を入れすぎているのが原因であって、声優の人気とは直接結びつかないと思う。ユーザーの関心が強い部分に力を入れるのは当然のことだから、本件は無罪。むしろ問題なのは「キャラクタが良ければ許す、アニメ的魅力がなければ見向きもしない」といったユーザーにあるのでは？

陪審員 2

愛知県／キラリ!おそ松クン

反論を恐れず言わせていただく。個人的に「ゲーム性第一！」と考えている私にとって「声優のみがウリ」などというゲームは言語道断。「よくも恥ずかしくもなく、こんなものが発売できるな！」とさえ思っている。声優がウリならばドラマCD③で十分であり、それを7000～8000円もの金を出させて買わせようという根性が気に食わない。だから声優好きのユーザー（実は私も好き）も「この声優が出ているがゲームはつまらん」というように、しっかりとゲーム性を見つめ、安直なゲーム作りを批評してほしい。欠点を欠点として認められぬモノに進歩はない。有罪。

陪審員 3

神奈川県／AAAA隊クン

声優を使って適当にビジュアルシーンを入れれば大半（!?）のPCエンジンユーザーが飛びつくだろう。確かにCD-ROMの発展とともに声優の重要性も増してきた。しかし、質の低い（全部ではないが）キャラゲー・ギャルゲーを出すメーカーに対して批判することがユーザーはできないため、声優を売りにしたゲームが氾濫（はんらん）したのでは？　メーカーが売れるソフトを出すのは当然だから、現状を打破したいのなら、ユーザーが変わる（ゲームに対して批評する力を持つ）必要があるだろう。再審。

陪審員 4

神奈川県／非行石クン

無罪。問題なしっス。みなさん、「声優ゲーム」をゲーム界における新たな一派として暖かく迎えてあげましょう。あくまでもゲームの「演出役」であった声優さんたちが、メインに立ったってかまわないじゃないですか。ゲームのほうが「オマケ」になったって別にいいでしょ。まったく共通ルールの「脱衣麻雀」④なんて、ゲームのほうが目的でやっている人なんてどれ程いるのやら（笑）。これもゲームのひとつのあり方っスよ。今なんて「ストーリーだけゲーム」や「キャラだけゲーム」なんてのが氾濫しまくってますが、意外と居心地は悪くなかったりしますよね。要はどういう形であれ、どれだけのめり込むことが可能かっていうことですよ。まあ、限度はありますがね。

陪審員 5

鹿児島県／池添哲郎クン

声優ファンの方たちは、自分の好きな声優が出演していれば、たとえ一般的に評価が低くても、買ってしまうと思います。それは個人の自由だからかまわないと思いますが、それにつけこんで声優だけをウリにしたゲームを作るメーカーは最低だと思います。そんな志の低いメーカーは、間違いなく有罪だと思います。

陪審員 6

鹿児島県／とらクン

PCエンジンにとって声優の存在はほとんど不可欠。その存在はゲームの出来を大きく左右するポイントのひとつだと思う。だから声優とゲーム内容とを分けること自体、今やナンセンスだと思う。大体、いわゆる「クソゲー」は機種の別なくあるわけで、声優が豪華なせいでゲーム内容がおざなりになったということは現実にはないと思う（クリエーターと声優は関係ないから）。ゲームを作るうえで「より良いキャラクタ、システム、音楽」というのは常識だろうが、PCエンジンの場合はそこに「いい声優」（別に大物とか有名とかにこだわらず）という要素も入っているということなのだと思う。だから、声優さんがウリというのは良いことだと思うので、無罪。

陪審員 7

愛知県／裂有無サン

確かに最近のCD-ROMゲームには人気声優が出演している作品が多いと思います。でも、その中には人気声優がもともと出演しているアニメをゲーム化したものもけっこうあります。だから、別に声優さんたちに頼ってばかりいるのではないと思います。それに、人気声優が出演しているからといって、やりたくもないゲームをわざわざ買う人は少ないと思います。やっぱり、買わない人は買わないのではないでしょうか。楽しくゲームするため、そんなことは考えずに買いたいものです。再審。

陪審員 8

山口県／チェシャ猫クン

『モンスターメーカー』⑤はキャラ人気もあったけど、有名声優を起用したとうたい文句にしていましたが、実際は胃が痛くなるほどのクソゲーでした。あれでは、せっかく熱演した声優の努力と開発費アップの意味がないと心底思いました。それに比べ『ときめきメモリアル』⑥は私はかすかに数人知っていた程度でしたが、とても熱演&好演で、それぞれのキャラの個性&感情にあった声を聞かせて、心にジーンとくるものがあった。思わずうるうるしたほどです。無理に有名声優でなくてもここまでやれるという証拠があります。有名

●証拠及び参考物件●

①広告で声優を前面に押し出して宣伝（声優の顔写真を並べるなど）した作品としては、『天外魔境II～』『誕生～』『初恋物語』『電脳天使』などがある。最近ではCSGやおもちゃショーにおいて、人気声優を招いてのトークショーなどのイベントを開催するメーカーも増えており、ユーザーの反響も大きい。

②原作者である広井王子の「BIGアイドルを起用したい」との意向で『天外魔境　風雲カブキ伝』の阿国役で出演した。ビッグアイドルが声優をつとめるということで話題にはなったが、ユーザーの反響はイマイチだった。なお、続編『～カブキ一刀涼談』にも阿国は登場するが、別の声優が起用されている。

③最近、ゲーム⇨ドラマCDになるパターンが多く、その場合はゲームと同じ声優が登場し、新たなストーリーが展開していくのがウリのようだ（例：『ときめき～』『～ザナドゥ』『誕生～』『卒業～』『ドラゴンハーフ』『ぷよぷよCD』『～風雲カブキ伝』など）。また、最近はゲーム⇨アニメのパターンも見られる（例：『誕生～』『卒業～』『女神天国』『プリ

声優にこだわるのはコストアップにつながるだけなので有罪。

陪審員 9
福島県／草薙京サン

確かに今のゲームは声優に頼りすぎていると思う。よく記事にも「豪華声優陣」などとウリにしている。私は声優は嫌いではない。ただ、声優を前に出しているだけあって人気のある人たちばかり（つまり同じ人が出すぎ）でウンザリすることがある。これは何とかならないだろうか。「ゲームがおざなりになる」に関しては、そうなれば好きな人は残り、嫌いな人は去っていくだけ（私は後者）。しかし今の声優売り出しはちょっと異常すぎ。ゲーム自体の記事をおろそかにしていると思う。有罪。

陪審員 10
東京都／げんどーきクン

無罪。キャラゲー・ギャルゲー、ビジュアル紙芝居が大嫌いの私の答えはこれ。意外っすか？　でもね。ハードの特性を考えれば、頼って良いんでない？　でもさ、ソフトメーカーのみなさま。がんばって声優を使ってますか？　ビジュアル以外で使ってますか？　それ以外に利用価値がないと思ってませんか？　私は思うに、クソやかましいRPGとかあっても良いと思うのですが…？　魔法とかバシバシ騒いでね。人気ある声優は声が良くて、上手い人なのだから、使って良いワケだ。使うなら狂ったように使ってほしい。…何、論点がズレてる？　いやいや、それでも無罪だって。だってさー、私が言いたいのは「声優が苦手とかになったって、ゲームの変更はない」って。有罪だろうーが無罪だろーが、ゲーム性には変化ないよ。だったら上手い人の演技を聞こうよ、せめて。

陪審員 11
東京都／DEN²クン

再審。これは普通に考えれば当然、有罪であろう。私の学校でも何名かが「この声優が出てれば、どんなゲームでも買う」という…まあ、現に私もそういう面もあるが(笑)。しかし、そういうユーザーを標的にしているメーカーも問題だ。そういうソフトが多いからPCエンジンはギャルゲー一直線だと言われるが、それでPCエンジンが生き残っているというのも現実。もう過ぎたことだからしょうがない。このような状況がPC-FXに受け継がれないことを願わずにはいられない。合掌。

陪審員 12
埼玉県／あやせめぐみサン

無罪。もちろん中途半端な状態で出すようなもの(例：『コズミック～』)は例外ですけど。私はあの『ぷよぷよ』をメガドライブ、スーパーファミコン、PC-98、X68K、はてはファミコンディスクまで持っています。それでもPCエンジン版も買いました。なぜか？　それはシェゾ様の声、井上和彦さんのお声を聞きたかったからだ～！！　好きなゲームに好きな声優って、うれしいですよね♡　PCエンジンはしゃべらせることができるのだから、最大限に活用してソフトを作ってほしいです。中身も良いもの（これは当然）をね。

被告人の証言

おもちゃショーで声優のイベントを行ったメーカー2社に聞いてみました。

●レイ・フォース

CD-ROMというメディアの持つ特徴として「大量のデータ格納」と「高品位な音声の再生」があります。これを考慮してゲームを制作すると、当然アニメーションやイベントシーン上での音声の再生となるわけです。たとえばRPGでは、物語の重要なポイントでそれが入ります。つまり声優は、演出上の重要な要素となるわけです。声優の起用に関しては、は、キャラクタデザインや性格設定をもとに、声質や演技力を考慮して決定しています。　（F. Sakata）

●徳間書店インターメディア

PCエンジンソフトにおける声優たちの位置づけは、原画家、ゲームデザイナーやプログラマたちと同じ開発スタッフの一員だと思っています。著名なスタッフの参加によってソフトの内容がより充実し、ユーザーにとって魅力や付加価値を高めるように、声優のキャスティングについても同じことがいえるのではないでしょうか？　たしかに最近の声優人気には目を見張るものがありますが、わたしたちの商品はあくまでもゲームであることを忘れてはいません。（古雅ちはや）

陪審員 13
千葉県／へきるちゃんLOVEクン

絶対に有罪。内容が良いゲームで人気声優を使うのは良いが、人気声優を使っただけで内容があまりにもないゲームがこのごろ増えている。とくに『女神天国』。三石琴乃さんや國府田マリ子さんなどの超人気声優をメインキャラに使ったゲームなのだが、内容のほうはもう最悪／「金返せー／」と叫びたくなるような内容だった。確かに声優さんにつられて買ったオイラもバカだったけれど、あの内容はあんまりだよ（11時間ぐらいで終わっちゃうし…）。『ときメモ』を見てみろって言いたいですよ、ホントーに。『ときメモ』の声優さんたちには大変失礼かもしれないけど、人気声優を使わなくても、優れたゲームは作れるということを教えてくれたゲームである。オイラも声優さんは好きだから、人気声優を使ってくれるのはうれしいけどね。やっぱし肝心なのは内容だよ、内容。ゲーム内容が良ければソフトは売れる。人気声優に頼ったゲームしか作れないようなソフトメーカーはROMの無駄遣いだから、やめたほうがいい。

有罪30	無罪60	再審18

今回は無罪が多く、これは大方の人が好き嫌いにかかわらず、声優の存在を肯定しているからでしょう。「個人の趣向」を認めることであり、まどかは良い傾向だと思います。ユーザーの認識がこれほどしっかりしているのは頼もしいですね。「好きな声優さえ出ていればいい」というユーザーもいる以上（これもひとつの価値観として他人が批判すべき問題ではありません）、メーカーもニーズに応えるのは当然です。そういうユーザー以外は、何人かが指摘した「ゲームを見る目を養う」ことですね。実際、有罪評決を出した人の多くは「声優のみを目的としない、ゲームが好きな声優ファン」（あー、ややこしい表現）だったのですから。

陪審員&告発人大募集!!

米国では、裁判の市民の良識を反映させるため、陪審制度を実施。というワケで、PCエンジン市場に読者の良識を反映させるため(笑)、法廷倶楽部では陪審員を募集中。被告人に対し有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡潔に書いて送ってください。また、評決だけの参加も大歓迎。投稿用ハガキ表の記入欄（官製ハガキの場合は同じように記入欄を作成してね）に評決を。裏は他のコーナーあての投稿でOKです。待ってます♡

また、告発人も募集中。討論してほしいテーマがあれば、被告人と罪状を明記して告発を。よろしくね♡　（まどか）

4月号	
被告人	FX参入メーカー各社
罪　状	FXを動画垂れ流しマシンにするな
告発人	神奈川県／横浜ジェフリークン

FXは「取り込み動画をインタラクティブに操作できる」のがウリだったはず。何本かあった試作タイトルはそのコンセプトをいかしていたと思う。でも、発売されるほとんどのタイトルは、動画を安易なデモにしか活用してない気がする。もっと有効な活用手段があると思うんだけど…？　取り込み動画をデモにしか使っていないゲームの有罪・無罪を討論してほしい。　（'95年1月28日必着）

ンセス・ミネルバ』など)。
④PCエンジンでは『スーパーリアル麻雀』『セクシーアイドル麻雀』など、シリーズものの麻雀ゲームが多い。基本的なウリは麻雀部分ではなく、ほとんどは登場キャラである。
⑤もともとカードゲームから小説、ゲーム、CDドラマに展開した作品。九月姫のデザインによるかわいいキャラが人気のひとつ（ちなみに、本誌の読者評価キャラ部門では103位)。この作品で初めて声優を起用したのはビクター音産のCDドラマ。ディアーネ、ロリエーン、ルフィーアの声はそれぞれ冨永みーな、かないみか、笠原弘子で、PCエンジンでも同じ声優を起用した。主人公ライアはPCエンジンオリジナルキャラで、声は冬馬由美。
⑥ゲーム中に10数人の声優が起用されているが、ほとんどが新人。ちなみに、キングから発売されているCDドラマでは、新キャラに久川綾、國府田マリ子などが起用されている。
⑦PCエンジンでの声優の出演回数ベスト5は、1位から順に冬馬由美、久川綾、國府田マリ子、三石琴乃、鶴ひろみとなっている。
⑧メインキャラ5人には三石琴乃、横山智佐、國府田マリ子、冬馬由美、井上喜久子が起用。

みんなが評論家！

極私的ゲーム評

ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説

バンダイ
スーパーCD-ROM²
'93年11月11日発売　8800円（税別）

読者評価			
	総合		22.105(19)
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.210(18)	3.561(51)	3.421(26)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.298(40)	3.736(21)	3.877(80)

素晴らしい

これはすごい／　スピード感あふれるゲーム展開には、熱い血のたぎりが抑えられないほどだ。スーパーファミコン版とメガドライブ版（これは友人にやらせてもらった）は正直言ってキライだったが、これはイケる。多少、操作が初めのときは戸惑うかもしれないが、大丈夫。すぐに慣れる。しかし、短所もそれなりにあります。チェーンヒット入力画面で相手のセリフを耳がタコになるくらい数回聞かされるし、数秒間のチェーンヒット画面のためにいちいちアクセスを待たされるのはちょっとなあ…。だけど、決してつまらなくはない。PCエンジンユーザーには「絶対やれ／」と言いたいくらい素晴らしい。バンダイの会心の1本だ!!　あとひと言、ビジュアルシーンも必見／（三重県／炸裂丸クン）

「チェーンヒットのアクセスは何とかしてほしかった」との意見は多かったみたい。

ゲームの新革命!!

これは新しいゲーム革命だ!!　これほどスリリングで燃えるゲームは初めて。そんじょそこらの格闘ゲームにはない、新ジャンル!!　画面中、所狭しと飛び交い、パンチ・キックで攻撃。そして必殺C．H技で一気に粉砕!!　この興奮はやった人にしかわからない!!　TVアニメ並のクオリティ高いビジュアル、思わずニヤリとしてしまう演出。そして技が決まったときの爽快感（そうかいかん）。もう、ファンにはたまらない!!　これはCD-ROMの新革命。恐るべし、バンダイ!!　でもひとつだけ言わせてくれ。敵が強すぎる（ちょっと意地悪）。難易度設定がほしかった。でも、そんなのは頭の悪いオイラがいけねえんだ。とにかく、この作品は何度やっても飽きない。これをやらなきゃPCエンジンのユーザーは語れないぜ!!（愛知県／一人者、大学生クン）

まどかは最初、ルールがわかりにくいと思った。理解する前にボコボコにされちゃって。え、理解した後？　あまり変わらなかった（ヘタなだけ…涙）。

↑対戦モードを望む声は多かった。「つけたかったけど、コマンド系の画面を変更しなくちゃいけないので諦めた」と、メーカーさん

伝説は甦る…
待ったかいがあった！まさにアニメーションに勝るとも劣らないスピーディなバトル。原作に忠実なシナリオ。豪快かつド派手なCH技など超武闘伝では味わえない闘いが楽しめる。新操作もすぐ慣れてとても簡単。でも天津飯がちょっと強い。あとは2P対戦モードがあったら更に熱くなれただろう。
1日で終わっちゃった
DRAGON BALL Z

◀北海道／うさぎのしっぽクン

↑う…まどかのような超トロイ人間には、なかなか遊べないんだよなあ、コレが…（涙）。でも、ビジュアル中で悟飯が司会者ぶってるのは笑えたなあ。「負けずにチャレンジ!!」「次の章へGO／」とか、なんかダサダサ（失礼）なセリフを言うのよね

◀愛知県／相原一葉クン

↑「ビーデルが出ているのはうれしかった」という意見はすごく多かったんだよね。この作品はたくさん家庭用ゲーム機に移植されているけど、ビーデルが登場するのはPCエンジンだけなんでしょ（多分…）。これって、けっこう自慢になるよね♡

◀宮崎県／TOUTETUクン

スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争

レイフォース
スーパーCD-ROM²
'93年10月21日発売　9600円（税別）

読者評価			
	総合		21.931(28)
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.290(16)	3.824(13)	3.229(66)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.480(28)	3.809(11)	3.297(38)

いい話だ

はまった、はまった。久しぶりにRPGをやっている感じである。コマンド方式ゲームでは操作性もいいし、難易度も低いのでサクサク進んでいく。ビジュアルシーンも豊富だったし、仲間同士の会話は聞いてて飽きなかった。でも、スケベ…うれしかった（笑）。物語はけっこう悲劇的だけど、ガリアス、ビビアン、ジュリアに本当に心を支えられてがんばる主人公の雰囲気が良く出ている。『～I』をやっていない僕はとてもやりたくなった。いい話だと思う（今回もやはり文章にできなかった…）。
（京都府／蛇足太郎クン）

レイフォースのRPGの魔法はどの作品も名称が同じ。まどかのようなタイプには、いちいち覚える必要がなくて便利？

ロビンらぶらぶ♡

初めは「こーんな強いわ、モテるわ、人が良いわ、にぶいわ、なんて男がいたら電気アンマだぜ!!」とか思っていたけど…ラストまで終わった人はわかると思うが、ぬぁーんてカッコイイんだっ／　もう感動のパトリオットミサイル集中砲火だっ／　ロビンがカッコ良すぎて、まともにゲーム評なんて書けないっ／　ガリアスとかビビアンとか脇役も良い／　お約束もバッチリ。エンカウント率がやたら高いとか、オートバトルがおバカさんだろうが、すべて許しちゃうぞぉっ。絶対プレイすべきだ／

読者評価点

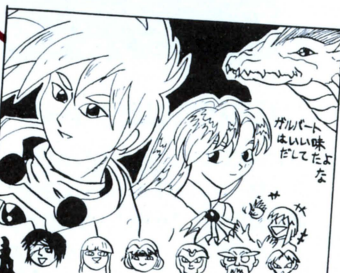
読者評価点の○カコミは、'94年11月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト595本（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します
SCD…スーパーCD-ROM²　AC専用…アーケードカード専用　SCD・AC両対応…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
美少女戦士セーラームーンCollection	SCD	11月25日	23.526(78)	4.526(35)	3.789(145)	3.605(159)	3.710(150)	3.921(133)	3.973(51)
コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編	SCD	11月25日	22.170(188)	4.212(125)	3.659(205)	3.468(215)	3.531(270)	3.787(183)	3.510(252)
クイズアベニューIII	SCD	11月25日	22.437(157)	4.062(174)	3.625(215)	3.750(99)	3.687(166)	3.750(206)	3.562(220)
新日本プロレスリング'94バトルフィールドイン闘強導夢	AC専用	11月25日	21.538(243)	3.846(248)	3.615(220)	3.230(363)	3.692(162)	3.769(196)	3.384(322)
ハイパーウォーズ	SCD	11月5日	20.208(397)	3.500(406)	3.250(423)	3.250(345)	3.125(492)	3.291(449)	3.791(118)
ゲッツェンディーナー	SCD・AC両対応	11月25日	19.069(496)	3.827(255)	3.275(414)	2.793(561)	2.689(583)	3.068(520)	3.413(307)

●ボケキャラ『ときめきメモリアル』編。①友人が「ついに『ときめき～』を手に入れた。これでストレス解消だ」と言っていたが、翌日、白髪が生えていた…。②虹野さんが弁当を作ってきてくれたとき、「味の保証はないけど」というところ。「味」を「命」と一瞬見間違ってしまった俺。（大阪府／目玉の山路クン）③高校入試の模擬試験で、第一志望校の登録欄に「私立きらめき高校」と書きたいとこ。（千葉県／安藤充謙クン）④友人Tと如月未緒がカワイイかどうかで大ゲンカした私。（次のページに続く）

◀広島県／日鳥えくすクン

◯「レイ・フォースのRPGは出すたびにクオリティが高くなっている」とは、編集部員A君。とにかく、とても進化しているメーカーなんだって。次の作品はPC-FXで出すそうなので、期待大だね

◯これは美少女専属M君が記事担当だったんだけど、あまりお気に召さない様子だった。もっとも彼の場合、美少女に対して特別なこだわりがあるので、普通の感覚ではないけどね(笑)。実際、コメントを書くために感想を聞いても、「もう、ヘチョヘチョ」と意味不明なことを言っていたし

◀山口県／東京三太クン

愛さえあれば大丈夫／　毎日ビジュアルセレクトでロビンを見ているのさ。ロビンを見れば、どんなに仕事で疲れてたって「パワー全開なわけさぁ」(田中久美風)。んもーおっ、ロビンらぶらぶ。(千葉県／でででクン)

わかった、わかった（笑）。ロビンの声は井上和彦さんなので、女のコの中にはこういう意見も多かったみたいだけど。あと、エンディングは評判がいいみたいね。まどかもウル技を使って（1月号P102参照）エンディングだけ（RPGは決してプレイしてみようとは言わない…？）見てみよっかな。

最高のRPG！

プレイした中で最高のRPGと言えるほど出来が良かった。ビジュアルもキレイ。個人的にはジュリアとルディが死んで残念。エンディングは感動した。何回見てもいいな。強くなりすぎた男の結末が良かったと思う。(京都府／レレレの息子クン)

イラストも載せたかったけど、色がついてたので文章だけに…。白黒ページにカラーイラストは、印刷に不向きなの。せっかく描いてくれたのにゴメンネ。

電脳天使 デジタルアンジュ

徳間書店インターメディア
スーパーCD-ROM²
'93年11月16日発売　7800円（税別）

読者評価			
総合	20.520㉞(364)		
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.208(129)	3.312(392)	3.062(459)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.145(462)	3.562(308)	3.229(427)

私は楽しめた

ゲームソフトとしては評価の対象外かも。いわく、オープニングからグラフィックは雑な止め絵、音声無視で暴走するセリフ表示、マルチエンディングをうたうわりにベストエンディング以外はゲームオーバー。淡白すぎるエンディング、音声バランスが悪いし、コマンドは読みにくい。成績表だと相当散々な評価となるだろう。…が、私は楽しめた。キャラとストーリー…というか、世界というか雰囲気…が優しいので、ちょっとホッとする。むしろ無理にゲームにする必要などなく、アニメか何かで表現してほしい作品だったように思う。いずれにせよ、私は楽しめたのだった。(宮城県／皇子クン)

このゲームってなんか往年の少女マンガみたいな独特の雰囲気があるのよね。

あの雑誌は一体!?

意地悪なところがけっこーある。クリアするには間違いなく1本道を通らざるを得ない。スロットで先に進むなんてほぼ不可能／　何しろ私はメルとミリしかそろったことがない。『初恋物語』に引き続き、コマンドのキャンセルがすっごく面倒。Ⅱボタンが使えないなんて…。それにゲーム中の声（とくにフォル）が聞きとりづらい。また、エンディングで使われてる「アンジュの想い」はモノラル音（オープニングはステレオ音なのに)。こーなってくると完璧なものが聴きたくなる。オープニングは声がかぶってるし、エンディングはモノラル音…何とかなりませんかね。CDでも出れば、絶対に買っちゃいます。まあ、肝心のストーリーは私としては納得いくものですし、絵もそこそこなので、総合的には70点、本誌採点法でいけば21点というのが私の評価。それにしてもベルの読んでいた、あの「ぽえぽえ」とかいう雑誌は一体、何だろう？　「きゃあん、これカワイイ」「いいなあ…欲しいなあ」なんて言ってるけど…。

(埼玉県／銀河千丈クン)

さっそく聞いてみました。って、ここは「〜探偵局」か(笑)。この本はティーンズ向けの通販カタログなんだって。どんなグッズが載ってるかしらね？

さらにしゃべる！

パソコン版も「しゃべる」ゲームだったけど、PCエンジン版はさらにしゃべるようになった。キャストもパソコン版と同じだし、声優ファンなら買いかな（とくにフォル役の天野由梨さんのファンは。オープニングも歌ってるし)。でも、もう少しテンポ良く進むようにしてほしかったな。　(福岡県／おーちゃんクン)

歌手としてCDも出している天野由梨さん。優しい声が歌の雰囲気にピッタリね。

おたより待ってます♡

リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集しています♡　よろしくね♡

さて、声優論議で、最近感じたことを書きます。映画（と比べるのも変だけど）もいろんな楽しみ方があります。「映像がきれい」「スカッとしたい」「怖がってみたい」など。ストーリーを問題にしてない人もいるでしょう。話題になった『氷の微笑』『ボディ・ガード』も「過激な性描写」「ワガママな私を守ってくれるK・コスナー」がウケたわけで、両作品とも犯人など誰でも良かった。娯楽の楽しみ方について「邪道」とか言う人は、それこそ邪道だと思う。自分の価値観を押しつけたくはありませんね。では♡（まどか）

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部 リーダーズランド 係

(前のページの続き)⑤そんな私とTだが、いちばんカワイイのは伊集院レイの正体だと意見が一致した。(千葉県／中村嵐クン)⑥やっとの思いで「ときめき〜」を買い、家まで待ちきれず説明書を読みながら歩いていたら道にソフトを落とし、車にひかれてスクラップにした友人M。(山口県／まどか親衛隊クン)⑦まわりにPCエンジンユーザーがいないので、友だち3人をあおりまくり、最後までためらっていたK君にはトドメとして『ときめき〜』を見せると、翌日に買ってきた。(大阪府／ブルー・バロンクン)

第11回

Creator's Room クリエイターズルーム

ゲームプロデューサーのお仕事

NECホームエレクトロニクス
ソフトウェア推進部

深川悟郎さん

ゲームプロデューサーの仕事を紹介するのは、第1回に登場いただいたNECアベニューの多部田さん以来、2回目となる。今回は『女神天国』を担当した、NECホームエレクトロニクスの深川悟郎さんにご登場いただき、具体的な仕事内容に迫っていく。非常に多忙といわれるプロデューサーの仕事とはどのようなものなのだろうか？

プロデューサーの仕事は3種類

最近のPCエンジンソフト市場を支えているNECホームエレクトロニクス（以下、NEC）ブランド。ここから発売されるタイトルは、プロデューサーの立場から見ると、大きく3種類に分類されるという。

まず1つ目が『プリンセスメーカー』など、他のソフト制作会社と共同で制作する移植物の場合。最近ではダブルブランドと呼ばれているのがこれに当てはまる。

この場合は進行管理（ディレクション）が主な仕事になる。各タイトルは個別に他のプロデューサーが管理しており、純粋に進行管理のみ行えば良い。このタイプはひとりで4〜5本も同時に担当することがある。

2つ目は同じ移植物だが、ソフトの内容まで深く制作に関わるもの。最近のタイトルでは、深川さん担当の『レッスルエンジェルス・ダブルインパクト』がこれに当たる。

「パソコン版のこの部分はこう変更して欲しい」と、ゲーム内容に意見を出していくこともあるが、こちらも基本的には進行管理が大きなウェイトを占めている。

また、NECでは担当したタイトルの販促関係の資料の作成からマニュアルまで、通常のソフト制作会社では別の部署で分担していることまでディレクションの担当者が受け持っている。これが結構手間のかかる仕事だそうだ。

3つ目はこれまで紹介したディレクションの仕事に加え、企画・プロデュースまで加わる完全オリジナルタイトル。これまでのNECでは、あまり制作されていないタイプだ。

これに当てはまるのは、'94年9月に発売された『女神天国』。他の2つと仕事内容は一変して、「1本担当すると死にますね」と言うくらい大変な仕事なのだ。

プロフィール

●生年月日／S42・9・9生まれ
●血液型A型　●出身地／東京都葛飾区

中学時代にTVでタイガーマスクを見てプロレスにのめり込む。その後、UWFの熱狂的信者になり、前田日明を神と崇める。高校3年のときに、週刊プロレスの編集者になろうと固く決意。その後、編集能力を身に付けようと、ファミマガ編集部に潜り込み、編集とともに人生を学ぶ。大学には行った記憶がないがなぜか4年で卒業。現在にいたる。

オリジナルは超タイヘン

『女神天国』は企画立案に始まり、メッセージの一部などのシナリオに関わる部分まで手掛け、さらにビジュアルの細部までチェックをおこなっている。これにディレクションも重なり、企画から発売まで終始1本のタイトルに付き合うことになる。

最終チェック作業の頃にあたる、マスターアップ直前の7日間は多忙を極め、2時間寝て丸2日起きている生活を繰り返した結果「眠くもなく、お腹もすかない非常に気持ちの良い状態」を体験したという。

これだけ大変な作業を終え、世に出た『女神天国』への思い入れは他のタイトルにくらべ、非常に深いものになったそうだ。

現在は『レッスルエンジェルス〜』開発の追い込みに全力を注いでいる状態。これが終わるころには、『女神天国』のような完全オリジナルタイトルの企画が本格始動する。深川さんが、ふたたび忙しく飛び回る日も近いようだ。

✪ファミコンマガジン編集部時代の深川さん。ゲームプロデューサーになる運命はここで決まっていたのかも…

読者へのメッセージ

ゲームしかできないからゲーム業界に入るんだというのではなく、ゲームが好きなんだけれど、いろいろなことを勉強して、その知識や経験をゲームに生かすという方向性に持っていったほうが良いと思います。実際やれると思ったら変に迷ってないでアルバイトでどこかに入ってみるのも1つの手段だと思います。

あと、人ときちんと対話ができるのが大前提。自分の方向性だけしゃべっているのでは駄目だと思います。

『女神天国』マスターアップの1日

15：00　開発先のデバッグルームで行われていた、一昨日より続く最後のテストプレイが終了する。
15：30　最終調整、修正点を確認。作業現場にFAXし、いったん帰宅する。
17：00　帰宅。入浴（同時に風呂の中で1時間ほど仮眠をとり、ふやける）の後、着替えて玄関に向かうが、突然睡魔がおしよせる！　脳内麻薬発動により睡魔を撃退。
19：00　制作現場へ向かう…。
20：30　制作現場へ到着。スタッフと最終ミーティング。
21：30　最終調整・修正作業開始。ゲームバランスに関わる、敵キャラのパラメータの部分修正、エンカウント率の一部修正、アイテム配置などの一部変更などをおこない、同時にバグ取りを進める。
8：00　全作業終了。これより、ハードディスクの内容をマスター提出用の8㎜テープに落とし込むため、1時間程度の待ち時間になる。
待ち時間になり、仮眠をとろうと思うが、まったく眠くない。それどころか、昨夜からハイチュウ以外口にしていないのにお腹も減らない。しかし、なぜか気分はスッキリさわやか…。このまま死んでしまうといやなので、ローソンで買った焼肉スタミナ弁当を強引に胃に送る。
9：00　マスターテープ完成　うおおおおおぉぉぉぉぉ――な感じ。工場にマスターテープ提出に出発。
10：00　工場に到着。マスター無事提出。会社へ向かう。
11：00　会社に到着。上司にマスターアップを報告。
11：30　家路に向かう。
13：30　帰宅。と同時に大睡魔王（睡魔の超強力なやつ）が押し寄せる。
13：31　深い眠りに落ちる。このあと30時間ほど眠りつづけるのだった。

制作者が語る思い出の作品

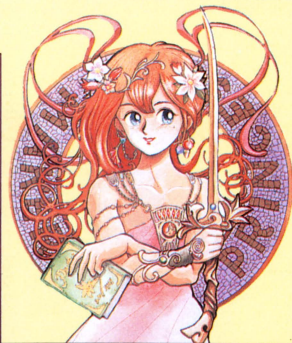
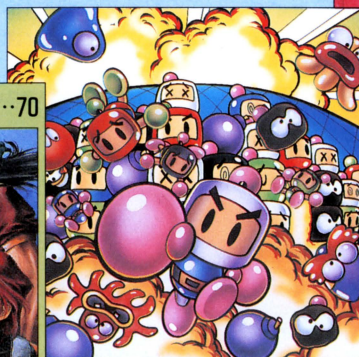
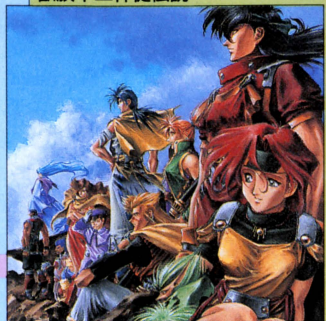
女神天国

『女神天国』は企画を考えるだけで1ヵ月かかりました。他の仕事もあるので家に帰ってからとか、トイレの中とかで考えました。女の子の服装を考えるのもとにかく大変でした。女子社員にいろいろ聞きまくったりして、まるで変態のようでしたね。参考のためにファッション雑誌を買ったりもしました。

電子手帳 PI-ET1

入社当初、PCエンジン開発部隊に配属されるはずが、なぜか「電子手帳　ET」の販促部隊に。1年間、販促活動を担当して、カタログやポスターを制作しました。当時はふと、なぜここにいるのだろうと思うことはありましたが、入社1年目で仕事をまかせてもらったりで楽しくやっていました。

新機種PC-FXのゲームを筆頭に、9つのゲームを徹底解剖！

攻略大全XX
ダブルエックス

見たいエンディング画面を出すために、必要な条件などのデータを徹底検証。そのほかにも、確実に習得してほしいテクニックを解説するぞ

問題児5人の正しい指導方法を詳しく解説する

卒業ⅡFX

PC-FX
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売日:12月23日(発売中)
価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

学力パラメータの効率よい上げ方

5人の生徒たちを指導するときには、進路に影響する学力をどう上げるかが基本となる。5人の生徒たちの能力を把握して、的確に指導していく必要がある。ここでは、5人の生徒の学力をバランスよく指導していくための方法を、わかりやすく説明していくぞ。

常に生徒の状態を確認する

指導を始める前に、生徒たちの状態を、生徒一覧で確認しよう。特に留意しなければならないのが、体力、向学、学力の3つだ。体力は指導方針の選択、向学は週末での補習の必要性、学力は授業や補習での科目の選択の目安にする。

⬆生徒一覧を見て、常に生徒の状態を確認しよう

生徒との信頼関係を維持

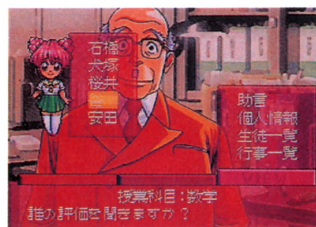
好意と敬意の変動は、ウインドウメッセージで確認できる。好意と敬意が下がると、教師不信や、不機嫌などの状態を招く。これは、出席率と学力を低下させる原因になるので、下げないようにしよう。

⬆ウインドウメッセージで好意と敬意を読み取る

ウインドウメッセージ	パラメータの変化
「先生のことが少し好きになりました」	生徒たちの好意が上昇。上限100
「先生のことが少し嫌いになりました」	生徒たちの好意が下降
「先生のことを少し尊敬しました」	生徒たちの敬意が上昇。上限100
「先生のことを少し見損ないました」	生徒たちの敬意が下降

校長先生の助言を聞く

生徒たちの状態が変化したときは、校長先生の助言を聞こう。生徒1人のことについて、その状態になった原因や、対処法などをアドバイスしてくれるぞ。助言を聞いて原因を突き止めたら、それ相応の対処をしていこう。

⬆生徒が状態を変化させたときは、なぜそうなったかが分かりにくい

⬆校長先生の助言を聞けば、原因と指導のしかたを教えてくれるぞ

指導方針は生徒の状態に合わせて決める

指導方針によって、各パラメータへの効果が異なる。そのため、授業の指導方針を決定するときは、まず生徒たちの状態を確認することが必要だ。基本としては、全員の体力が50以上あるときは、厳しく指導して、体力が50以下のときは、優しく指導する。

	学習効果	学力	向学	体力減少	好意	敬意	備考
優しく	下降	下降	上昇	−1/日	上昇	下降	――
厳しく	上昇	上昇	下降	−2/日	下降	上昇	――
自習	上昇	上昇	――	――	上昇	下降	向学が低いとサボる

座席変更で学習効果をアップさせる

学習効果を上げたいときは、座席変更を行おう。座席は前列と後列に分かれる。前列は学習効果が高く、体力が減りやすい。後列は学習効果が低く、体力の減りが少ない。生徒の状態に合わせて、効果的な座席変更を行おう。

⬆前列は学習効果が高い

なかよし度の相乗効果を利用

ある生徒の学習効果が高いと、その生徒と仲の良い生徒の学習効果も上がる。これを利用すれば、複数の生徒の学習効果を連鎖的に上げることができる。しかし、仲が悪いとケンカが起こり、学習効果が下がってしまうぞ。

⬆生徒全員が仲良くなると指導の効率が良くなる

⬆ケンカが起こると学習効果が下がってしまう

向学を高めて弱点科目を克服させる

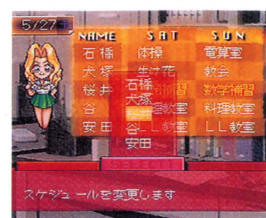
向学を高めると、週末や休業中でも、生徒が進んで勉強するようになる。これは、学力を高めるうえで非常に重要なことだ。早い時期に生徒の向学を高めて、弱点科目をなくしていこう。

集中指導で弱点を強化

ひとりの生徒を集中指導すると、その生徒の学習効果が上がる。座席を前列にして、苦手な科目を選べばさらに上がるぞ。ただし、同じ生徒ばかり集中指導すると、ほかの生徒の状態が悪化してくるぞ。

⬆集中指導すると、学習効果が飛躍的にアップ

週末の補習で学力を補う

平日の授業では、生徒によって学力の上がり方が異なる。学力が伸び悩んでいる生徒は、週末の補習で補おう。そうすれば、向学が上がり出席率も高くなる。これで学力がドンドン上がるぞ。

⬆週末に補習を組んで、学力の補強を行おう

生徒の状態とイベントの対処法

ゲームを進めていくと、途中にさまざまな生徒の状態変化や、イベントが発生する。これらを放っておくと、生徒の評価が下がってしまう。ここでは、状況に応じた指導方法を紹介していくぞ。

生徒の状態変化は早めに回復させる

生徒の状態は、各パラメータの状況によって常に変化する。生徒の状態が変化したら、それに応じた指導を行う必要がある。また、悪い状態を招かないように、バランスよく指導することも重要だ。

●生徒の状態変化にすばやく対処しよう

状態	対処法(対)と防止法(防)	状態	対処法(対)と防止法(防)
家出	(対)家出捜索を行う (防)失恋、教師不信をすぐ回復	不良	(対)悩みを聞く (防)品位が下がらないようにする
病気	(対)回復するまで待つしかない (防)過労になったらすぐ休ませる	タカビー	(対)悩みを聞く (防)品位が高くなり過ぎないようにする
教師不信	(対)悩みを聞く、プレゼントする (防)敬意が下がらないようにする	ノイローゼ	(対)悩みを聞く (防)厳しい指導を長く続けない
失恋	(対)悩みを聞く (防)魅力が下がらないようにする	ケンカ	(対)悩みを聞く (防)生徒どうしのなかよし度を上げる
過労	(対)休ませる、食事に誘う (防)定期的に休ませる	不機嫌	(対)悩みを聞く (防)好意が下がらないようにする

定期試験の難易度を上げて評価を高める

定期試験は、難易度が高いほど生徒の評価が高くなる。ただし、正解率が下がるので、そのときの学力に応じた難易度に設定しよう。また、試験結果が良いと向学が上がり、悪いと向学が下がる。

●中3以下の難易度だと全員満点を取る

●試験の結果が良いほど評価が高くなる

夏・冬休みでの休業課題の選択方法

夏休みなどの休業中は、生徒の進路に合わせた休業課題を選択する。進学を目指している場合は勉強中心、進学以外を目指している場合は習事中心、教師との結婚を目指している場合は自由行動だ。

●生徒の状態に合わせて課題を決めよう

課題	メリット	デメリット
勉強中心	学力が上がる	体力、好意、敬意、向学が下がる
習事中心	魅力、品位、体力が上がる	好意、敬意が下がる
自由行動	好意が上がる	学力が下がる

食事に誘ってパラメータを調整する

生徒の疲労状態は、週末に疲労している生徒を食事に誘うことで体力を全回復させて直す。このとき、誘う場所によってさまざまなパラメータ変化が起こる。生徒の状態に合わせて誘う場所を選ぼう。

●食事に誘うと、パラメータが変化する

場所	変化	場所	変化
屋台	・好意が少し上がる ・恋愛状態になる	居酒屋	・好意が少し上がる ・敬意が少し下がる
ファーストフード	・好意がかなり上がる ・敬意が少し上がる	レストラン	・好意が上がる ・敬意が上がる
食堂	・敬意が少し上がる ・体力が高くなる	寿司屋	・好意が少し上がる ・敬意がかなり上がる
喫茶店	・好意が上がる ・敬意が少し上がる	教師宅	・好意がかなり上がる ・敬意がかなり下がる

学園行事を成功させて評価を高める

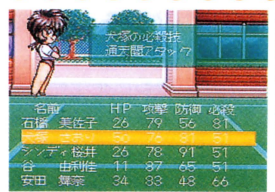
学園行事を成功させると、生徒の評価が高くなる。成功させるには、行事ごとにリーダーシップをとれる生徒を作り、行事にきちんと参加させる必要がある。ここでは、各行事のこなし方を伝授する。

演劇祭・清華祭のこなし方

演劇祭・清華祭では、クラス全員とのなかよし度が平均して高い生徒を責任者にする。成功すると、責任者として選んだ生徒の評価がほかの生徒よりも高くなる。

●全員と仲の良い生徒を責任者にしよう

クラスマッチ・体育祭のこなし方

クラスマッチ・体育祭では、体力が高い生徒を代表選手として出場させるようにする。成功すると、代表選手として選んだ生徒の評価が、ほかの生徒よりも高くなる。

●体力の高い生徒を代表選手に選ぼう

ビジュアルイベントを出すための条件

ある期間に条件を満たすと、ビジュアルイベントを見ることができる。イベントでは、生徒と会話して好意や敬意を調整することができるぞ。イベントを出すための期間と条件は以下の表の通りだ。

●季節ごとにイベントが用意されている

イベント名	発生時期	発生条件
夏祭り	8月5・6・12・13・19・20日	繁華街にて生徒と遭遇
カラオケ	12月17日	繁華街にて生徒と遭遇
クリスマス	12月24日	繁華街にて生徒と遭遇
初詣	12月31日	郊外にて生徒と遭遇
教師誕生日	プレイヤーが入力した日	教師に恋愛中の生徒がいる
バレンタイン	2月14日	教師に恋愛中の生徒がいる
愛の告白	各週末	教師に恋愛中の生徒を自宅に誘う

生徒別に指導方法を説明する

5人を大学へ進学させるためには、品位を50以上、向学を80以上、魅力を80未満にする。また、5人と結婚するためには、魅力を80以上、品位を50以上、向学を80未満にする。ここでは、この数値条件を踏まえた、生徒別の指導方法を詳しく紹介していくぞ。

石橋美佐子　魅力を伸ばしてなかよし度を上げる

石橋は初期パラメータが、ほかの生徒と比べて安定している。そのため、正しい指導を行えば退学になることはまずない。また、学力がかなり高く向学もあるので、比較的簡単に大学へ進学させることができる。ただし、魅力だけが極端に低いのが難点だ。学園行事を成功させるためにも、魅力を早い時期に高めることが必要だ。

悪い科目	特になし
長所	学力、向学が高い
短所	魅力が高い

エアロビで魅力を伸ばす

学園行事を成功させて、評価を高めるためには、魅力を高めてなかよし度を上げる必要がある。週末にしつけのエアロビを選ぼう。また、個人指導で厳しく指導すれば、自主的に週末にエアロビをするので、ドンドン指導していこう。

ときには厳しく注意することも必要だ

このぐらいになれば、学園行事の成功は確実だ

学力は平日の授業で十分

学力が初期の段階から高いので、平日の授業さえきちんと行えば、確実に学力を高めることができる。その分、ほかの生徒たちの学力を高める指導に専念しよう。

	石橋	犬塚	桜井	谷	安田
体力	50	65	80	60	35
品位	82	28	36	50	72
魅力	20	35	85	58	70
向学	85	20	15	50	60
英語	315	75	285	95	255
国語	380	145	50	115	210
数学	275	115	95	155	340

石橋の学力は初期の段階で非常に高い

大学へ進学！

石橋は、初期の段階から学力が高い。そのため、1学期中は無理に学力の強化に専念することはない。それよりも、かなり低い魅力をエアロビで常に高めよう。品位は初期の数値が高いので、これを維持し続ければ問題はない。

魅力と学力を高めれば進学できる

結婚する!!

まず石橋の最大の欠点である低い魅力をエアロビで高める。品位と向学は初期の段階から高いので、これを維持しよう。好意が低いので、平日の授業で優しく指導したり、週末にプレゼントをしたりして数値を高めていこう。

結婚を目指して魅力を高めよう

犬塚さおり　向学を高めて勉強嫌いをなおす

犬塚は学力が極端に低いことが最大の欠点だ。また、品位と魅力が低いのですぐに不良化する傾向がある。しかし体力だけは高いので、厳しい指導に十分耐えられる。まずは、品位を高めて不良行為をさせないように指導することが先決だ。学力においては、初期の段階から赤点状態にある英語と数学を重点的に厳しく指導していこう。

悪い科目	英語、数学
長所	体力が高い
短所	向学、品位が低い

補習で向学を高める

学力が特に低い英語と数学は、平日の授業だけでなく、週末の補習で強化する。補習を行えば敬意も同時に上がるので、出席率が高くなるぞ。補習科目は、1科目を土日に連続で行うよりも、2科目を連続で行った方が効率がよい。

遊びのスケジュールを補習に変更していこう

サボり出したら学力を厳しく注意しよう

生け花で品位を上げる

品位を高めるために、週末のしつけで生け花を選択しよう。生け花は体力を使わないので、土日連続でやらせよう。ただし、ノイローゼにならないように配慮しよう。

品位が低いとすぐに不良化してしまう

敬意と好意を上げる

犬塚の出席率が低いのは、敬意と好意が低いのが原因だ。学力を上げるためにも、プレゼントしたり食事に誘うなどして、敬意と好意を高めて、出席率を上げよう。

プレゼントして好意と敬意を高めよう

大学へ進学！

勉強嫌いの犬塚を、大学へ進学させるのは至難の業だ。1学期のうちから、補習で向学を高めて、自主的に勉強するように指導しよう。向学が高くなれば、夏休みなどの休業中でも進んで勉強するようになり、学力が上がる。

向学を高めれば大学進学できる

結婚する!!

犬塚と結婚するには、1学期中に大学進学を目指す要領で、向学を高める。向学が80に達したときに、勉強から魅力や品位に重点を置き換えて指導していこう。犬塚は、好意がかなり低いので、何度も食事に誘って好意を高めよう。

品位を高めることが結婚への条件

シンディ桜井 魅力と品位のバランスを取り続ける

桜井は魅力がほかの生徒に比べてかなり高い。そのためほかの生徒とのなかよし度が非常に高くなっている。これを活かして、桜井を学園行事の責任者にすれば、成功することが多い。欠点は品位が極端に低いために、魅力だけが先行して、危ないバイトに走りやすいことだ。早いうちに指導しないと退学になってしまうぞ。

悪い科目	国語、数学
長所	魅力、体力が高い
短所	向学、品位が低い

補習で向学を高める

桜井は初期の段階から、国語が赤点状態になっている。これは、向学と敬意が低いためだ。週末に補習を行い、向学と敬意を高めよう。また、数学の学力もかなり低いので、国語と数学を交互に補習に組み込んで指導しよう。

生け花で品位を上げる

不良行為に走らないようにするには、品位を高める必要がある。週末のしつけで生け花を選択して品位を高めよう。ただし、品位を90以上まで高めるとタカビー状態になるので、80ぐらいまでにする。

品位が低いと危ないバイトに手を出す

大学へ進学！

桜井を大学へ進学させるには、魅力を初期の数値のまま維持して、1学期のうちから、品位を重点的に高める指導を行おう。また、補習を随時行って、向学を高める指導も欠かさず行うこと。

正しい指導で桜井を大学へ進学させよう

結婚する!!

桜井と結婚するには、初期の段階で低い品位と向学を、重点的に高める必要がある。品位と向学が特定の数値になったら、その数値を維持しながら、低い好意を高めよう。好意は食事に誘ったり、プレゼントしたりして高めよう。

品位を高めれば結婚できるぞ

谷 由利佳 一定のパラメータを維持し続ける

谷の初期パラメータは、全体的に安定している。その上好意が高いので、非常に指導しやすい。学力は高くないが、向学を少し高めてやるだけで、簡単に高めることができるぞ。ただし、一度品位が低くなると、すぐに不良化する。比較的に安定した初期のパラメータを維持できる指導を、常に行うように心がけよう。

悪い科目	英語、国語
長所	特になし
短所	特になし

補習で学力を補強

学力が平均よりやや低いため、補習で向学を高めること。そうすれば、自主的に勉強するようになる。向学が80ぐらいになったら、あとは平日の授業だけで学力がドンドン上がるぞ。このとき、ノイローゼにならないようにすること。

大学へ進学！

谷を大学へ進学させるには、向学を高める指導は欠かせない。谷の場合、夏休みなどの休業中にハメをはずしやすい。1学期中に向学を高めてやり、休業中に自主的に勉強に励むように指導しよう。あとは向学の維持に努める。

向学を高めれば大学進学できる

結婚する!!

谷と結婚するには、魅力を高める必要がある。しかし初期の数値が高いので、2学期に入ってから指導しても問題はない。週末はエアロビで魅力を高めよう。また、魅力を厳しく注意して、自主的にエアロビをさせるのも効果的だ。

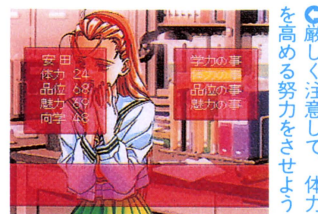
好意が高いので結婚しやすい

安田舞奈 とにかく体力の強化に専念する

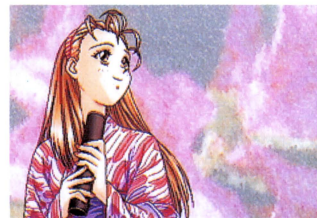
安田は初期の段階で体力が非常に低い。そのためすぐに疲労状態になり、しまいには病気になる。病気になると、学力がどんどん低下するので、体力を強化する指導が必要となる。そのほかのパラメータは平均以上なので、初期の数値を維持すれば、問題なく卒業させることができる。品位が低下すると、とんでもない行動に出る。

悪い科目	特になし
長所	品位、魅力が高い
短所	体力が低い

体操で体力をつける

体力を強化するために、週末は体操を選んで指導する。このとき、土日連続で体操させると、かえって疲労するのでどちらかは休ませよう。体操による個人指導は、体力が50以上になるまで続けよう。

厳しく注意して、体力を高める努力をさせよう

大学へ進学！

安田を大学へ進学させることは難しくない。初期の段階で、学力が高いので、初期の数値を少し高めるだけで十分だ。補習で向学を高めて、学力の補強を行おう。受験日に病気にならないように、体力には十分配慮すること。

学力を少し高めれば進学できる

結婚する!!

安田と結婚するには、魅力と向学を少し高める必要がある。魅力はエアロビで高めて、向学は補習で高めよう。このとき、エアロビと休みを交互に行うこと。好意が低いので、体力回復も含めて何度も食事に誘って高めよう。

好意を高めれば結婚できるぞ

ノーコンティニュークリアを可能にする闘い方

バトルヒート

効率よく相手を倒していくための基本は、相手に攻撃のスキを与えることなく攻撃を繰り返すことと、相手の繰り出す攻撃を完璧に防御することだ。ここで紹介する基本的な闘い方をマスターして、トーナメントバトルでノーコンティニュークリアを目指そう。

基本攻撃法をマスターせよ!!

対COM戦での基本は、相手の状況に合わせて、技を使い分けることにある。間合いが遠いときは、火炎攻撃や拳圧攻撃などで遠距離攻撃し、近いときは上下段攻撃で打撃を繰り返して、投げ攻撃につなげるといった具合だ。ここでは、特殊な状況での攻撃法を紹介する。

防御の上から体力を減らす

COM戦では、相手キャラが頻繁に防御を繰り返すことがある。このときは、火炎攻撃や拳圧攻撃をしよう。そうすれば、防御されても相手の体力を防御の上から減らせる。ただし、上下段攻撃では、防御されると減らせない。

大ダメージを与える技を繰り出せば…

防御されても体力をある程度減らせる

通常攻撃を防御されると、体力を減らせない

相手をダウンさせて踏みつけ攻撃

対COM戦での有効な攻撃法として、踏みつけ攻撃がある。相手をまず火炎攻撃や拳圧攻撃などの技で何度も攻撃する。相手はこの攻撃が何度か当たるとダウンする。相手がダウンしたらすばやくジャンプして、踏みつけ攻撃をしよう。かなりのダメージを与えるぞ。

相手がこちらの技をくらってダウンしたら

すばやくジャンプしてダウン状態の相手を踏みつける

自キャラがダウンしたら起き攻撃

相手の大攻撃を連続でくらうと、自キャラはダウンしてしまう。ダウンすると、相手は踏みつけ攻撃をしてくる。このときは、すばやく立ちあがるか、起き攻撃をして踏みつけ攻撃を回避しよう。

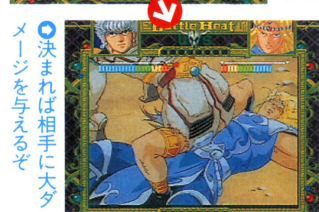
あまり相手の技を受けすぎるとダウンする

大攻撃ボタンを連打して、すばやく起き攻撃

コンビネーション攻撃で大ダメージを与える

相手に大ダメージを与えたいときは、上下段攻撃から投げ攻撃につなげるとよい。成功すれば、相手を一気にダウンさせることができる。このあと、さらに踏みつけ攻撃をすれば、勝ったも同然だ。

まずは、上下段攻撃を相手に繰り出そう

上下段攻撃が入ったら投げ攻撃を入力する

決まれば相手に大ダメージを与えるぞ

カウンター攻撃で相手にとどめをさす

このゲームでは、体力ゲージの残り最後の1メモリは、防御を完璧にすれば火炎攻撃や拳圧攻撃を受けても減らない。これは対COM戦の相手にもいえることだ。相手は残り体力が少なくなると、こちらの技をほとんど防御する。技が当たるまで技を出し続けるのが通常の倒し方だが、相手がカウンター攻撃してきたとき、カウンターで反撃すれば、高い確率で相手に攻撃を当てることができる。

まずは相手に向かって攻撃しよう

相手がカウンター攻撃してきたら、それをさらにカウンター攻撃して決める

相手の技を完璧に防御せよ!!

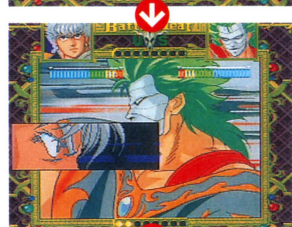
闘いで勝利を収めるには、完璧な防御を体得する必要がある。防御さえきちんとできれば、対COM戦を余裕でクリアできる。ここでは、相手の攻撃をどうやって防ぐかを詳しく説明するぞ。

アタックサインで相手の技を見切る

攻撃時に戦闘画面の上下にあるアタックサインが点滅する。技の種類によって、点滅する色が変化するので、どの色がどの技かを把握しよう。技によって防御方法が異なるので下の表を見て覚えよう。

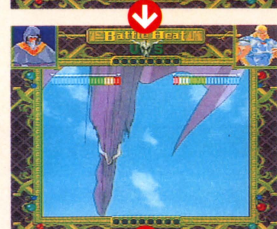
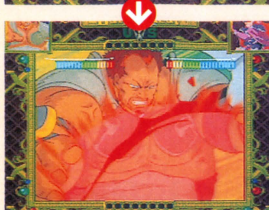
アタックサインの種類と防御方法

種類	防御方法
青色	相手が技を出したら、すばやく防御ボタンを1回押す
黄色	十字キーで上下を選んでから防御ボタンを押す
赤色	自キャラの目のグラフィックが出るまで防御ボタンを連打

防御入力が成功すると画面にキャラの目が出る

黄色いアタックサインの上下の点滅から、上段か下段かを判別して防御する

相手の赤色アタックをジャンプでよける

相手の赤色アタックは防御することが基本だが、防御しても若干体力が削られてしまう。これが繰り返されれば、ドンドン防御の上から体力を減らされて、結局攻撃を受けたときと変わらないダメージに発展してしまう。相手の赤色アタックは、ジャンプして回避だ。ただし、拳圧攻撃は回避できない。

赤色アタックは、防御しても体力が少し減る

相手の赤色アタックをジャンプして避ければノーダメージですむ

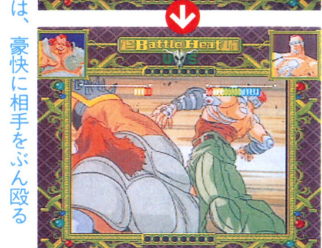
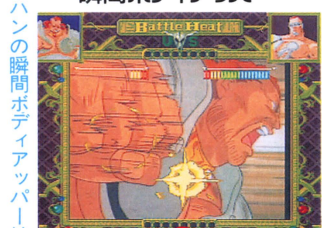
※前後移動の方法は、方向キーの上を2回押すと前移動、下を2回押すと後ろ移動となっている

超高速技や連続技で一発逆転だ!!

体力が残り4分の1になると、超高速技と、連続技の2つの必殺技を出すことができる。これらの技は、相手に与えるダメージが大きいので、当たれば形勢を一気に逆転することができるぞ。

超高速技でドンドン攻めろ!

この技は、すばやく相手に接近して攻撃できる。スキが少ないので、カウンター攻撃されることが少ない。各キャラクタは全員この技を持っている。超高速技には瞬間ボディアッパーと高速ストレートという2種類の技がある。どちらの技も相手に与えるダメージが大きい。技のコマンドについては、自分の手で見つけ出してほしい。

瞬間ボディアッパー

ハンの瞬間ボディアッパーは、豪快に相手をぶん殴る

高速ストレート

カイの高速ストレートは相手めがけてすばやくパンチ!

連続技で大ダメージを与えろ!!

この技は、複数の通常技を何発も同時に繰り出す技で、相手に与えるダメージがかなり大きい。防御されても防御の上から体力を減らせる。この技も全員持っている。連続技には連続3段攻撃と連続5段攻撃の2種類がある。どちらも一発逆転をねらえる強力な技なので、技のコマンドを見つけ出し、ガンガン攻めていこう。

連続3段攻撃

グランド・グレイの連続3段攻撃。杖を勢いよく振り上げて相手を殴る

連続5段攻撃

カイの連続5段攻撃。上下段攻撃を何発も繰り出して相手を吹っ飛ばす

トーナメントバトル必勝法を伝授!!

トーナメントバトルでは、プレイヤーは4人のキャラクタの中から1人を選択して闘うことになる。選べる4人は、どれも一長一短があるものの、闘い方さえしっかりわかっていれば、どのキャラクタを使っても勝ち進むことができる。ここでは、各キャラクタごとの基本的な闘い方と、対COM戦での闘い方を合わせて解説していく。

カイは相手と離れて闘え!

遠距離攻撃の技が得意なキャラクタだ。ニューロドライブは、技の入力が若干難しい。しかし、相手に与えるダメージが大きいので使用頻度が高い。近距離時は、バック転蹴りが有効だ。この技は、うしろに移動するときに出せる技なので、この技を出してうしろへ移動して、再びニューロドライブを出そう。また、上下段攻撃からブリザードスープレックスにつなげるのも攻撃力が高い。

対COM戦で有効な技	
近距離時	バック転蹴り
遠距離時	ニューロドライブ

対COM戦ワンポイント	
VS シュウ	近づくと、立て続けに上下段攻撃をしてくるので、遠距離からニューロドライブを繰り返して、体力を減らそう
VS カシオペイア	近づいて下段攻撃を当てたあと、ブリザードスープレックスにつなげる黄金パターンがよく決まるぞ
VS アラミス	近づいてバック転蹴りをして後方へ移動する。そのあとはニューロドライブを出して、相手の体力を減らそう
VS ゼロ	遠距離でひたすらニューロドライブを繰り返す。相手が接近してきたらバック転蹴りで間合いを離そう
VS ゲッツ・フォン・ダーク	魔空投げをくらうと大ダメージをうけるので、相手と離れてニューロドライブを繰り返し、相手の体力を減らそう

ユウキは相手と接近して闘え!

近距離戦において効果的な技を数多く持つので、常に相手と間合いをつめて闘おう。近距離の技では、ケブラドーラコンヒーローが、もっとも攻撃力が高い。この技を2回連続で決めれば、相手に大ダメージを与えるばかりでなく、相手をダウンさせることもできる。ここでダウンした相手に、さらに踏みつけ攻撃をすれば、相手を一気に瀕死の状態まで追い込むことができるぞ。遠距離ではニューロ・パワースライドを出して、相手の体力を防御の上から減らそう。

対COM戦で有効な技	
近距離時	ケブラドーラコンヒーロー
遠距離時	ニューロ・パワースライド

対COM戦ワンポイント	
VS シュウ	ニューロ・パワースライドで相手の体力を減らす。近づいたらドロップキックで大ダメージを与えよう
VS カシオペイア	フランケンシュタイナーで攻撃しつつ間合いをつめて、接近したらケブラドーラコンヒーローで攻撃しよう
VS アラミス	フランケンシュタイナーで攻撃しつつ間合いをつめて、ドロップキックで何度も攻撃を加えよう
VS ゼロ	遠距離からフランケンシュタイナーで間合いをつめて、接近したらケブラドーラコンヒーローで攻撃しよう
VS ゲッツ・フォン・ダーク	ケブラドーラコンヒーローで間合いを離し、フランケンシュタイナーで間合いをつめる。この繰り返しでよい

グランド・グレイは相手と離れて闘え!

持ち技のほとんどが、遠距離攻撃用の技なので、近距離での闘いには不利なキャラクタだ。闘うときは、常に相手と間合いを離して闘うようにしよう。遠距離での闘いで多用する技が迅炎龍波だ。この技は攻撃力が高く、相手に2回連続で当てると、相手をダウンさせることができる。ただし、技を出したあとに、前に移動して相手に接近してしまう。接近したら、オーラ射ちで上段攻撃をしつつ、スキをみて再び間合いを離そう。

激雷

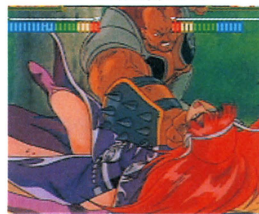
○稲妻を作りだして相手に浴びせる攻撃力の高い技だ

対COM戦で有効な技	
近距離時	オーラ射ち
遠距離時	迅炎龍波

対COM戦ワンポイント	
VS シュウ	執拗に相手が接近してくるので、常に間合いをとりながら遠距離で激雷や地走裂波で体力を減らそう
VS カシオペイア	遠距離から迅炎龍波で攻撃しつつ間合いをつめる。あとは上下段のオーラ射ちを相手に対して交互に行おう
VS アラミス	通常攻撃すると、逆に裏投げで返されてしまう。そうならないために、激雷や双炎波で連続的に攻撃しよう
VS ゼロ	遠距離から、激雷や双炎波で連続的に攻撃を行い、相手が接近してきたらすばやく間合いを離そう
VS ゲッツ・フォン・ダーク	相手と離れたら迅炎龍波で接近する。接近したら、オーラ射ちを繰り返して相手の体力を減らそう

ハンは相手と接近して闘え!

全体的に攻撃力が高いキャラクタだ。有効な技は、近距離でのモンゴリアンチョップだ。これは攻撃力が高く、この技だけでも十分勝てるので、接近を繰り返してこれで何度も攻撃しよう。遠距離では、獄炎を使って相手の体力を防御の上から減らす。また、接近して下段攻撃からのど輪落としにつなげれば、相手をダウンさせることができる。ダウンさせたら踏みつけ攻撃で大ダメージを与えよう。

のど輪落とし

○相手の喉元をつかんで地面に勢いよく叩きつける

対COM戦で有効な技	
近距離時	モンゴリアンチョップ
遠距離時	獄炎

対COM戦ワンポイント	
VS シュウ	遠距離から獄炎で攻撃する。相手が接近してきたら、下段攻撃後にのど輪落としを決めて大ダメージを与える
VS カシオペイア	相手が強力な遠距離攻撃をしてこないようにするため、とにかく相手に接近して、通常技で攻撃する。
VS アラミス	遠距離から獄炎で攻撃する。接近したら上段攻撃からのど輪落としにつなげてダウンさせる。あとは踏みつけ攻撃
VS ゼロ	接近して上段攻撃からのど輪落としにつなげてダウンさせる。相手はすぐに起き攻撃してくるので下段防御すること
VS ゲッツ・フォン・ダーク	遠距離から獄炎や炎燐斬で攻撃する。接近したらモンゴリアンチョップや超肉弾プレスで大ダメージを与える

フリーバトルで使える4人の闘い方

フリーバトルでは、COM戦での相手キャラクタも使用できる。ここでは、そのキャラクタたちを使用した場合の闘い方と、攻撃力が高く、もっとも使用頻度の高い技を紹介していくぞ。

シュウはコンビネーション攻撃で闘え！

遠距離でのトルネードアタックを、多用しよう。また、下段攻撃からパワードライバーにつなげて、大ダメージを与えることも効率がよい闘い方だ。

攻撃力が高く有効な技	
近距離時	パワードライバー
遠距離時	トルネードアタック

トルネードアタック

巨大な竜巻を作り出し、相手めがけて飛ばす。攻撃力が高いぞ

パワードライバー

下段攻撃からつなげる技なので、当てれば大ダメージを与えられる

アラミスは投げ攻撃で闘え！

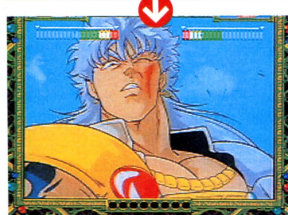
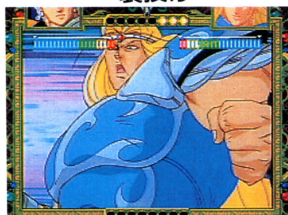
遠距離では、幻影衝撃波で相手の体力をドンドン減らそう。また、近距離では、上段攻撃から裏投げにつなげて攻撃すれば、相手をダウンさせることができる。ダウンした相手は踏みつけ攻撃だ。

攻撃力が高く有効な技	
近距離時	裏投げ
遠距離時	狙鷲拳

狙鷲拳

勢いよく炎を体から放出して攻撃する

相手の防御の上から体力を減らせるぞ

裏投げ

上段攻撃が当たったあとに、相手を地面に投げつける。与えるダメージが大きいぞ

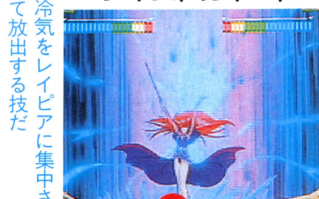
カシオペイアは火炎・拳圧攻撃で闘え！

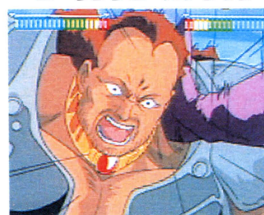
遠距離技が多いので、相手と間合いをとって闘おう。多用する技は、攻撃力の高いアイストルネードで、遠距離から相手の体力を防御の上から減らそう。

攻撃力が高く有効な技	
近距離時	ローリングヒールアタック
遠距離時	アイストルネード

ローリングヒールアタック

かかとで相手の肩を思い切り叩きつける技だ

アイストルネード

冷気をレイピアに集中させて放出する技だ

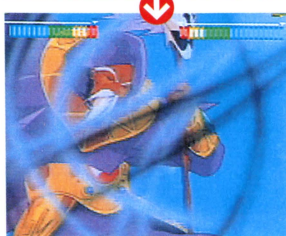
当てればかなりの体力をうばってしまえる

ライトニングパルサー

気で攻撃する技で、防御の上から体力を減らせるぞ

ゲッツ・フォン・ダークは拳圧・投げ攻撃で闘え！

すべての技の攻撃力が高い。その中でも特に高いのが、遠距離技の爆龍神拳で、この技なら防御されても相手の体力を防御の上から減らすことができる。近距離では、チョッピングクローで攻撃しよう。

攻撃力が高く有効な技	
近距離時	チョッピングクロー
遠距離時	爆龍神拳

爆龍神拳

強力な火炎攻撃で、直撃すると大ダメージを与えるぞ

チョッピングクロー

手で相手の顔をひっかいて大ダメージを与える

魔空投げ

相手をオーラで空に持ち上げて、一気に地面に叩き落とす強力な技だ

チャートを使ってまよわずミッションクリア

TEAM INNOCENT
チームイノセント

全ミッションを徹底攻略

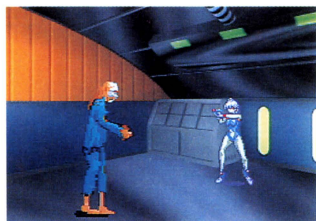
修録されているシナリオは全部で3つ。それぞれのミッションに設定してあるクリアポイント数を越えないとクリアすることはできない。ポイント数はイベントをこなすことで増えていく。効率的に各ミッションをクリアできるようにゲーム全般のポイントと、入手できるすべてのアイテムを掲載。

⬆各ミッションに設定されているポイント数を越えるとクリアになる

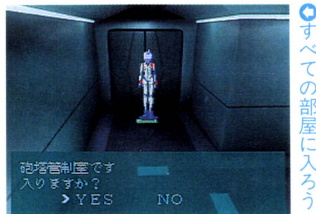
戦闘方法

戦闘はパンチとキック、それとショットで行われる。パンチは射程距離は短いが、アイテムを装備することでカバーできる。キックは威力が大きいがスキも大きいので、ガンのアイテムがあればショットで遠間から敵を攻撃しよう。

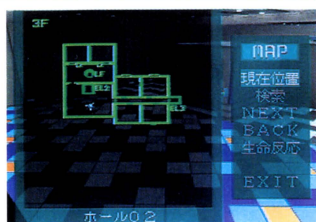
⬆遠くの敵を撃つことができる

⬆パンチは連打が効くがリーチがない

⬆リーチはあるがスキが大きいキック

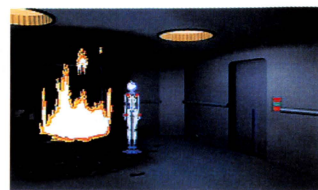
すべての部屋に入る

ポイントは部屋に入るだけでも加算されていく。その部屋には特に何もなくても、ポイント数はUPする。各ミッションには部屋がたくさんあるので、確実に入ってポイントアップを心がけよう。

⬆すべての部屋に入ろう

マップを活用する

ゲーム中どこにいても画面上でマップを見ることができる。マップ画面では現在位置を確認でき、NEXTを選ぶことで、次に進むべきマップをも確認することができる。迷った場合はマップで現在位置を確認しよう。

⬆道に迷ったらマップ画面を出そう

アイテムを駆使する

下の表では、ミッション別に入手できるアイテムとその効果を示した。カッコの数字は武器の威力を示し、＋数字はパンチの威力に加わる攻撃力を示している。

⬆炎は消火器でしか消せないぞ

入手できるアイテム一覧

ミッション	アイテム名	効果
1	電子音叉	ＨＥＥＰを追い払える
1	マイクロ電池	電子音叉の電池
1	液体窒素	敵を一定時間行動不能にする
1	自動発火装置	火災発生装置
1	機械オイル	自動発火装置の燃料
1	ピッケル	敵にダメージをあたえる （＋２）
1	ハンディクーラー	ＨＥＥＰを追い払える
1	バッテリー	ハンディクーラーの電池
1	アックス	敵にダメージをあたえる （＋３）
1	ブルー・キー	ＭＯプレイヤーに使用
1	レッド・キー	環境管理ＣＯＭに使用
1	メモ	メッセージイベント
1	ヒートガン	敵のＨＰが回復してしまう
1	ＩＤカード	メインＣＯＭ室に進入できる
1	ユニットＡ	修理道具
1	ユニットＢ	修理道具
1	シャンプー	敵を後退させる
1	ライター	メッセージイベント
1	タバコ	メッセージイベント
1	クリスタル・キー	メインＣＯＭに使用
1	ＩＴSカード	ＩＴＳ通信部への進入カード
2	トライアングル	ＭＯプレイヤーに使用
2	パラライザー	？
2	消火器	火災を消火
2	ＶＴR05	ＭＯプレイヤーにて使用
2	ＶＴR06	ＭＯプレイヤーにて使用
2	時限爆弾	扉を破壊
2	ＪＡＭ	ロボットを行動不能にする
2	レッド・キー	砲塔管制ＣＯＭに使用
2	スタンスティック	ロボットを確実に破壊したあとなくなる
2	SSカード	セキュリティルームで使用
2	オレンジ・キー	動力ＣＯＭで使用
2	CPカード	ブリッジに進入できる
2	スクエア	ミサイル管制ＣＯＭに使用
3	レッド・カード	武器庫に進入できる
3	ボウ・ガン	敵にダメージを与える （３）
3	フラッシュガン	ドリームフライを行動不能にする
3	サウンドガン	ゴーレムに使用
3	アイスピック	敵にダメージを与える （＋１）
3	グランドホーク	敵にダメージを与える （＋１）
3	ブルー・キー	洗浄システムに使用
3	写真	メッセージイベント
3	ホルマリン	ファングを一撃で倒す
3	フリーズガン	敵の動きを止める
3	ブラックハーブ	体力がＭＡＸ16まで回復
3	イエローボール	エリアルの部屋に進入できる
3	ホワイトボール	沙姫の部屋に進入できる
3	グリーンボール	リリスの部屋に進入できる
3	クロスパーツ	エレベーター02が出現
3	ＩＤカード	バイオライブラリーＣＯＭで使用
3	ヒートガン	敵にダメージを与える （３）
1,2	レイガン	敵にダメージを与える （３）
1,2	ペティナイフ	敵にダメージを与える （＋１）
2,3	ブリットガン	敵にダメージを与える （２）
2,3	アルコール	ロボットをショートさせる
1,2,3	RFドリンク	体力が８回復

ミッション1 ITS通信衛星の支配者

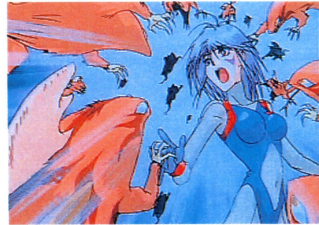
このミッションでの敵はHEEPの1種類だけだ。いろいろな場所で出現するが戦闘は限られている。4Fの倉庫04に入ると、HEEPの大群を発見するが、リリスから戻るように通信が入る。ここで戻らずにいると、HEEPが追いかけてくるイベントが起こる。

倉庫04に入ると薄暗い部屋の中にHEEPがウヨウヨいるぞ

しばらくいるとHEEPが追いかけてくるのだ。しつこい!

ゲームオーバーにならないためには

B2Fの下部展望室でのHEEPとの戦闘にはガンは使わないようにしよう。外れると窓が割れて宇宙に放り出されるぞ。それと、倉庫04でリリスからの通信のあとにさらに奥に進むと、HEEPの大群に沙姫が襲われてあえなくゲームオーバーになってしまう。

ガンで攻撃をする場合は場所を考えて使う。宇宙に消えてしまうかも

HEEPの大群に遭ったら、さらに奥に進むのはやめる。襲われるぞ

ミッション1 攻略フローチャート

ホワイトパンサー発進

- 格納庫
- 倉庫02
  - 機械オイル入手
- エレベーター01よりB1Fへ
- 倉庫01
  - 冷蔵室に入り、液体窒素を入手する
- エレベーター02よりB2Fへ
- 下部展望室
  - HEEPと対決

つづく

つづき

- エレベーター02で1Fへ
- ロッカールーム
  - ヒートガン入手
- 減圧室
  - ハンディクーラー入手
- エレベーター02で2Fへ
- サブコントロール
  - リリスより通信が入る
  - レッド・キー入手
  - HEEPと対決
- エレベーター02より3Fへ

つづく

つづき

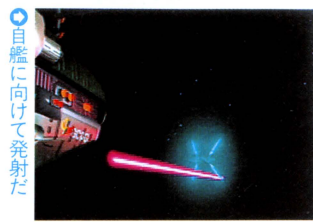
- ゴールド書斎
  - ブルー・キーを入手
  - MOプレイヤーを起動
- ゴールド私室
  - メモを入手・IDカードを入手
- ゴールド寝室
  - RFドリンクを入手
  - HEEPと対決
- 倉庫03
  - バッテリーを入手
  - 自動発火装置を入手
- エレベーター02より2Fへ
- デッキ管制室
  - MOプレイヤーを起動
- エレベーター02より3Fへ
- エレベーター03より4Fへ
- シャワールーム
  - シャンプーを入手
  - RFドリンクを入手
- 食堂
  - ライターを入手・タバコを入手
- 厨房
  - ペティナイフを入手
  - RFドリンクを入手
- ITS制御室
  - クリスタル・キーを入手
  - マイクロ電池を入手
- 倉庫04
  - HEEPの大群を発見
  - リリスより通信が入る
- ホール04より階段で5Fへ
- メインCOM室
  - リリスより通信が入る
  - メインCOMはクリスタル・キーで起動
  - 残りのキーで2つのMOプレイヤーを起動

つづく

つづき

- 5Fより階段で4Fへ
- リフターで3Fへ
- ITS通信部01
  - ユニットAをセットする
- ITS通信部02
  - ユニットBをセットする
- ホール04より階段で5Fへ
- メインCOM室
  - リリスより通信が入り、HEEPの退治法を聞く
- 5Fより階段で4Fへ
- ホール04
  - 自動発火装置を使い、カウントダウンを開始する
- ホール04より階段で5Fへ
- メインCOM室
  - 火災発生
  - MOプレイヤーを起動
  - メインCOM室以外のフロアを加圧する
  - リリスより通信が入る
- 5Fより階段で4Fへ
- 倉庫04
  - HEEPの生存を確認
  - 死体のDNAを採取
- リフターで3Fへ
- エレベーター02より2Fへ
- デッキ管制室
- テラス
- 格納庫
- 帰還

ミッション2 バルハラへの暴走!

ここの2Fにある砲塔管制室に入り、砲塔COMをレッド・キーで操作するとレーザーが撃てる。ここで、NO.3のボタンを押してみよう。なんと自艦であるホワイトウィングに向けてレーザーを発射するイベントが起こる。

自艦に向けて発射だ

ダッシュジャンプを使って進もう

このミッション内には通路に光の棒があったり、穴が開いている場所が何ヵ所か出てくる。これらはすべてジャンプでかわせるが、ダッシュからのジャンプでないとかわせない。遠くまでジャンプできるのでゆとりをもって飛ぼう。

失敗するとこんな目に

ミッション2 攻略フローチャート

ホワイトパンサー発進

シャトルポート

シューター発着所01
- ブリットガンを入手

シューター02へ乗り込む

シューター発着所03

機関室
- 消火器×2を入手
- パラライザーを入手

シューター発着所05
- アームと対決

シューター03へ乗り込む

シューター発着所04

航行COM室
- MOプレイヤーを起動
- トライアングルを入手

レーダー管理室
- RFドリンクを入手

エレベーター01で3Fへ

つづく

つづき

通路03
- ハンターと対決

通路04
- 光状の棒を、ダッシュジャンプでかわす

通路05
- 光状の棒を、ダッシュジャンプでかわす

通路06
- ハンターと対決

ホール02
- キャッチャーを破壊

エレベーター02より2Fへ

倉庫
- JAMを入手
- 消火器を入手
- スタンスティックを入手

士官室03
- レッド・キーを入手

士官室02
- オレンジ・キーを入手
- モルグと対決

つづく

つづき

医務室
- RFドリンクを入手
- アルコール入手

士官室01
- SSカード入手

エレベーター03より1Fへ

艦長室
- MOプレイヤーを起動
- CPカードを入手

厨房
- ペティナイフを入手

エレベーター02より3Fへ

セキュリティルーム
- コンテナ管理COMより、暗証番号を聞く
- セキュリティシステムカードでシステムを解除

3号コンテナ
- 核弾頭を凍結

2号コンテナ
- RFドリンク×2を入手
- VTR05、06を入手
- モルグと対決

1号コンテナ
- 消火器を入手
- モルグと対決（2体）

ブリッジ
- スクエアを入手
- カウントダウンが始まる

エレベーター02より2Fへ

ミサイル管制室
- カウントダウンを止める
- 核ミサイルを凍結
- 3号コンテナが爆発

エレベーター02より3Fへ

2号コンテナ制御室
- モルグと対決

つづく

つづき

ブリッジ
- メインCOMを起動
- クロノスから通信が入る
- 自爆装置が作動する
- 沙姫が軟禁される

場面切替え

エリアル発進

強制排気用ダクト
- 時限爆弾を入手

通気口02
- 時限爆弾をセット

通気口01
- 爆破を待つ

エレベーター01より3Fへ

エレベーター02より4Fへ

機関室
- 動力COM起動せず

エレベーター02より3Fへ

ブリッジ
- オレンジ・キーを受け取る

エレベーター02より4Fへ

機関室
- 動力COMを操作
- 沙姫が脱出

エレベーター02より3Fへ

エレベーター01より4Fへ

シューター発着所02
- シューター01に乗る

シューター発着所01

シャトルポート

帰還

ミッション3へ

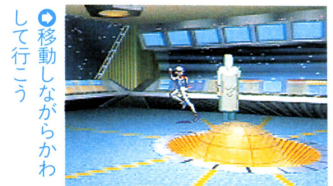
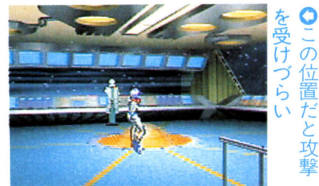
ミッション3 DEEP BLACK

最終ミッションのここでは、すべての部屋に入り、いろいろなところを調べるように。標本室では、棚を調べると恐ろしい姿のバイオ生物が計5体も見ることができる。それと、敵のドリームフライはフラッシュガンで落としたあと、さらに攻撃を加えないと倒すことはできないぞ。

標本室の棚を調べていくと、世にも恐ろしいバイオ生物が見れる

最後の相手クロノスとはこう戦う

このミッションの最後にクロノスと戦うことになる。クロノスとの戦いでは攻撃方法は選択できず、ガンで撃ち合うことになる。まともに撃ち合うとかなりの確率で撃ち負けてしまう。初めは移動しながら攻撃をかわし、比較的攻撃の当たらない位置に移動しよう。

正面から撃ち合うことは避ける

移動しながらかわして行こう

この位置だと攻撃を受けづらい

ミッション3 攻略フローチャート

ホワイトパンサー発進

デッキエリアから

格納庫
・リリスより通信が入る

管制室
・アクセスボックスを起動
・レッド・カード入手

武器庫
・ヒートガンを入手
・ブリットガンを入手
・ボウ・ガンを入手

レジデンタルエリアへ

食堂
・RFドリンクを入手
・アイスピックを入手

つづく

つづき

厨房
・グランドホークを入手

クロノス私室
・写真を入手

所長室
・ブルー・キーを入手
・ハンターと対決
・アクセスボックスを起動

センターエリアへ

センターホール
・探査機を破壊

エレベーター01より2Fへ

ソーラー動力室
・アクセスボックスを起動

つづく

つづき

イノセントエリアへ

プレイホール01
・イエローボールを入手

プレイホール02
・ホワイトボールを入手

プレイホール03
・グリーンボールを入手

プレイホール02
・エリアルの部屋に入る
・RFドリンクを入手
・リリスの部屋に入る
・アクセスボックスを起動
・沙姫の部屋に入る
・少女の頃の沙姫に出会う

ラボエリアへ

飼育室
・ファングと対決（2体）

植物温室
・フラワーマウスと対決
・ブラックハーブを入手

研究室
・IDカードを入手
・フラッシュガンを入手

遺伝子保管室
・フリーズガンを入手

標本室
・アルコールを入手
・ホルマリンを入手

レジデンタルエリアへ

研究員室
・バイオ生物の情報を得る

イノセントエリアへ

プレイホール02
・沙姫の部屋に入る
・ドリームフライを倒す
・クロスパーツを入手

プレイホール03
・クロスパーツをセット

つづく

つづき

エレベーター02より2Fへ

コントロールセンター
・クロノスの幻影に会う
・リリスより通信が入る
・ドリームフライを倒す
・リリスより通信が入る

ラボエリアへ

植物温室
・温度調節器を起動
・隠し通路を発見する

シークレットエリアへ

坑道ホール
・ゴーレムが邪魔で進入できず、戻ると通信が入る

デッキエリアへ

ホール01
・ラビットよりサウンドガンを入手する
・ハンターと対決

シークレットエリアへ

坑道ホール
・ゴーレムを破壊

エレベーター03より2Fへ

サブコントロール
・クロノスと対決

ラボエリアへ

センターエリアへ

デッキエリアへ

格納庫

帰還

主要コマンドの解説と武者修行のマップを掲載

プリンセスメーカー1

5種類のスケジュールコマンドを解析

ここでは、ゲームを進める上でかかせないスケジュールコマンド5種類を解析。各コマンドの内容を深く理解することで、効率の良い進め方ができるだろう。実行することで数値の変化するコマンドは、表を使って解説している。

この5種類のコマンドを効率よく使っていこう

アルバイトすることで変化するパラメータ

ゲームスタート時は、6種類の中からしか選べないが、翌年以降に順次増えていく。選択するアルバイトによって、変化するパラメータは違いがある。目標とするエンディングに到達したいならば、アルバイトの選択も重要な要素になる。得られる賃金は成功報酬で、失敗すると賃金が入らず、疲労だけが増えてしまう。また、スケジュールに組んだ、アルバイトをやり抜くことで評価も上がる。

必要な能力に関係したものを選択

病気になるとパラメータが激減

1日あたりのアルバイトの効果

	年齢制限	賃金	体力	腕力	知力	気品	根性	疲労	色気	モラル	評価	経験値	素早さ	HP	MP
宿屋	10~	8G	+1					+1						+1	
教会		1G								+2					
武器屋		9G						+1				+1			
代筆屋		9G		−1	+1			+1							+1
木コリ		15G		+1		−1	+1	+2	−1						
医者	11~	10G	−1		+1			+2						−1	+1
メイド	12~	8G				+1		+1							
人足		18G	+2		−1	−2	+1	+3						+2	−1
狩人	13~	8G						+3	−1			+2	+1		
酒場	14~	10G				−1		+2	+1						
あやしい酒場	15~	48G					−1	+2	+5	−3	−3				
あやしい宿屋	16~	55G				−3		+3	+5	−4	−5				

教育に必要な経費と得られる効果を紹介

教育はアルバイトよりも、短期間のうちに数値を上げることが可能。だが、教育にかかる費用が高いうえに、疲労が激しいので乱用は禁物。礼法以外の2種類は、それぞれ昇級試験と卒業試験があり、試験に合格することで、より高度な授業を受講することができるようになる。また、評価も上がる。

かかる費用が非常に高いのが欠点

1日あたりの教育の効果

		受講料	知力	気品	疲労	経験値
武芸	初級	10G			2上昇	2上昇
	中級	20G			3上昇	3上昇
	上級	40G			5上昇	5上昇
学問	初級	10G	2上昇		2上昇	
	中級	20G	3上昇		3上昇	
	上級	40G	5上昇		5上昇	
礼法		10G		5上昇	5上昇	

※武芸、学問の昇級試験はそれぞれ中級が50G、上級が100G、卒業試験が200Gです。

休息することで起こるメリットとデメリット

休息は教育やアルバイトで蓄積された疲労を一気に回復できて便利。しかも、使う費用も非常に安いので、ついつい乱用しがちになる。だが、コマンドを使うたびにモラルが著しく低下してしまう欠点がある。モラルが低下しすぎると非行化してしまい、教会以外のアルバイトができなくなってしまう。逆に教会でアルバイトすれば、モラルが上がるので、非行化を回復できる。非行化しているあいだは、何もできなくなるので、モラルの数値には特に気を配ろう。

少ない費用で回復できるのは魅力だが、モラルが低下するのはダメ

非行化したら教会でアルバイトさせて、モラルを回復させるしかない

バカンスに行くことで疲労とモラルを回復

バカンスは、疲労を20回復する。休息に比べて回復する量は少ないが、モラルも上げることができる。かかる費用も100Gと安い方なので、できる限りこちらを使用したい。効率の良い使い方としては、なるべくバカンスを利用してモラルを貯金する。教育などで疲労が重なったら、モラルの低下に注意しながら、休息で一気に回復する。

費用も安いが、回復する量も少ない。モラルがアップするのはいい

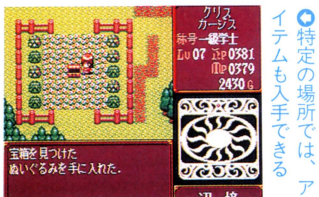
武者修行で目的のパラメータを上げる

武者修行は、１日おきに評価が１ずつ上がり、先に進むことで5種類のアイテムも入手できる。期間内に終点に行くことができれば、評価が50もアップし、疲労も１日あたり10回復する。敵を倒せばレベルも上がるが、自分のレベルに応じて敵の強さも変化する。

戦闘はコマンド型のRPG形式である

特定の場所では、アイテムも入手できる

入手できるアイテムは5種類

薬草

スタート地点から道なりに進むと、左はしの花畑の中に置いてある

ぬいぐるみ

薬草のあった場所から上に進んで、垣根の囲まれた場所にある

本

マップの位置で説明すると、右上あたりに置いてあるのが分かる

ティーカップ

マップでは見えないが、マップより少し先にいった場所に置いてある

ドレス

これもマップでは見えないが、武者修行が終了する直前にある

武者修行に出現する敵キャラは10種類

敵	説明	敵	説明
オオカミ	動きは素早いが、攻撃力はとても低い	アミーバ	大した敵ではなく、攻撃力もとても低い
人さらい	体力も腕力もオオカミ並み。所持金は30G	ハーピー	力は弱いが、戦闘技術や素早さが高い
おいはぎ	攻撃力はとても低い。所持金は80G	蛮族	体力や戦闘技術が高い。所持金は8G
山猫	体力は少ないが、動きはとても素早い	トラ	攻撃力や戦闘技術が高い。一番手強い敵
オーク	防御力は低いが力は強い。所持金は12G	ドラゴン	経験値とお金をたくさん持っている

武者修行の部分マップ

本

ぬいぐるみ

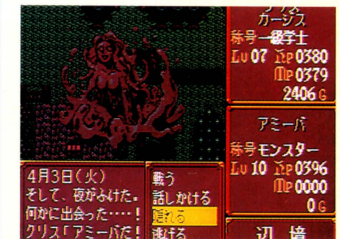
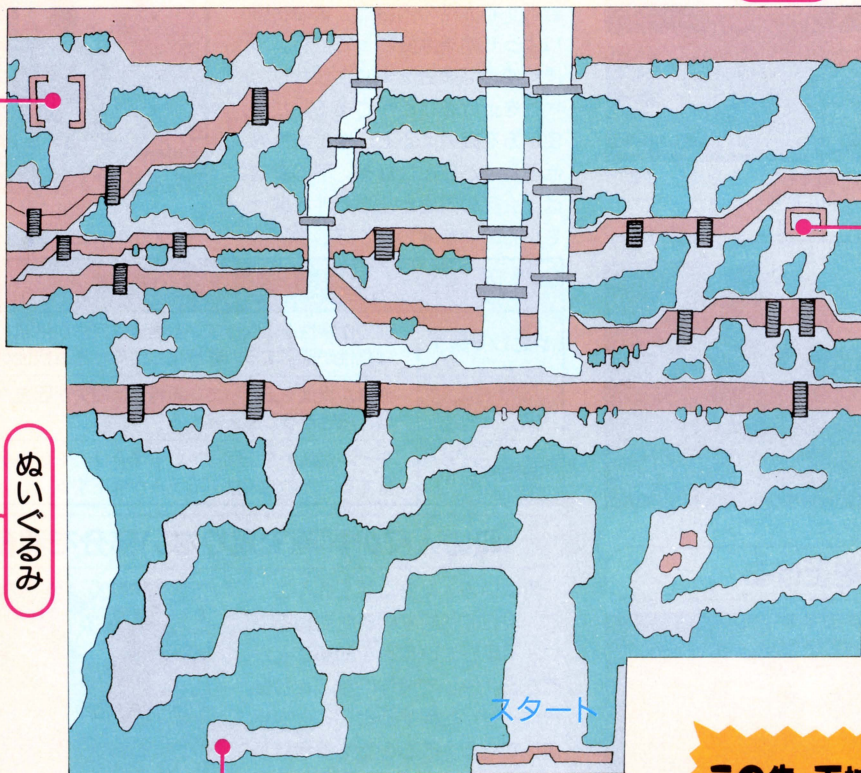
スタート

薬草

この先、王城方面に続く

昼と夜の敵の違い

武者修行には時間の概念があり、昼と夜では同じ敵でも強さは違う。昼は楽に倒せる敵でも、夜は倒せないこともある。おまけに敵の出現率も昼より高い。唯一の救いと言えるのが、昼に比べて夜は隠れやすいこと。

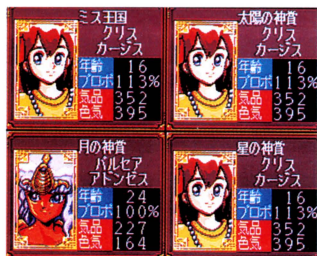
クリス ガージス
称号一級学士
アミーバ
称号モンスター
4月3日(火)
そして、夜がふけた。
何かに出会った‥‥！
クリス「アミーバだ！」
戦う
話しかける
隠れる
逃げる
辺境

夜に敵に遭ったら隠れるのが一番

さまざまな方法で能力を向上させる

５種類のスケジュールコマンドのほかにも、パラメータをアップさせる方法は多々ある。上記のコマンドに加えて、これから紹介する方法を駆使すれば、さらなるパワーアップが可能。ここで大切なのはただ能力を上げるのではなく、どの数値をどのくらい上げたいのかを明確にすることだ。全体的に能力を高くするのもいいが、そのような進め方ではいつまでたっても同じような結果しかならない。

収穫祭に参加して評価を上げる

毎年10月に開催される収穫祭は、一気に評価を上げる絶好のチャンス。収穫祭には、２種類のイベントがある。ひとつは魅力を競うミスコンテスト、もうひとつは強さを競う武闘会。どちらも勝ち抜くことで評価が上がるが、武闘会の方がより多くの評価を上げられる。どちらを選ぶかは、パラメータの数値の値と自分の好みで決める。

ミスコンテスト

気品、プロポーション、色気の３種類のパラメータの総合点でミス王国が決定される。これらに加え、一般審査員1000人の投票でミス王国が決定する。それぞれ太陽の神賞、月の神賞、星の神賞と呼ばれる部門がある。部門別でも評価は上がるが、できるなら全部門を制覇してミス王国を目指そう。

気品、プロポーション、色気の３種類の能力値の総合点で決定する

ワイロを使えば、審査員を買収できる。なぜか自尊心が痛む気がする

武闘会

武闘会に優勝か準優勝することで、優勝は80、準優勝は50の評価がアップする。武闘会を勝ち抜くコツは、体力、腕力、素早さといった戦闘に関連した能力をバランス良く上げておくこと。学問の昇級試験に合格してれば、魔法も使えるので、より優勝が狙いやすい。

武器や魔法を駆使して戦おう

王様と会見して評価を上げる

ある程度気品が上がったら、このコマンドを選ぼう。王様を含めた６人が、気品の高さをチェックしてくれる。それぞれ決まった数値があり、それらを上回った気品を身につけることで評価が上がっていく。ちなみに１人から得られる評価は８。それが６回続くので、最終的に48の評価が得られる。

１人から得られる評価は少ない

アイテムで不足している部分を補う

教育やアルバイトで能力を上げるのが基本だが、お金に余裕があるならアイテムを購入しよう。アイテムはとても高価だが、教育やアルバイトと違って、確実に能力を上げることができる。アイテムの中には、疲労やモラルを回復できる物もあってとても便利。欠点はアルバイトで得られる収入に対して、金額が非常に高いこと。

アイテムを使って足りない部分を補ったり、疲労などを回復しよう

お店で購入可能なアイテム		
薬草	15G	HPを50回復できる
ぬいぐるみ	150G	モラルを10増やし、疲労を30減らす
鉄のはきもの	185G	根性を25増やす
本	200G	知力を20増やし、疲労を10減らす
詩集	160G	知力、気品ともに８ずつ増やす
ティーカップ	230G	気品を15増やし、疲労を15減らす
ドレス	1000G	色気を25増やし、疲労を20減らす

親子の会話でパラメータを変化させる

月に一度、実行可能なコマンド。主に能力を変化させるのに使う。選択する会話の内容と、娘の状態によって効果は変わってくる。うまく使えば疲労を半減させたり、根性を上げることができる。だが、使い方を間違えると、逆に能力を低下させることになる。下の表では、会話の効果とその条件を載せているので参考にしてほしい。

会話の内容次第では、このようにパラメータを上げることが可能

会話の効果とその条件	
やさしく話す	疲労が根性を上回っている場合は疲労が半減。その逆では根性が低下する。非行化してるときも根性が低下する
きびしく話す	疲労が根性を上回っている場合は疲労が回復。その逆では、根性が著しく上昇する
お説教する	モラルが疲労を上回っている場合は、モラルが著しく上昇する。その逆では、モラルが低下する

町の人々の評判で足りない部分を明確に

町にいる人たちに話を聞くことで、現在の状態での優れている点や、不足している点を知ることができる。決して具体的なことは話さないが、結構するどいことを指摘してくる。彼らの話を参考にして進めていけば、悪い結末にはならないだろう。あくまで参考程度な内容なのも確かなので、自分の思った通りに進めるのがいい。

どのパラメータを上げたらいいか、わからなくなったら使ってみよう

能力が特徴的なエンディング5種類

PCエンジン版のエンディングは全33種類。MSX版と同様のエンディングとなっている。今回は数多いエンディングの中から、特徴的なものを5種類ピックアップして公開している。当然、このゲームの最大目標であるプリンセスも掲載している。また、クリア直前のパラメータ写真も特別に載せているので、参考にしてほしい。

○どんな職業を目指す場合でも、木コリや宿屋で基礎体力をつけよう

○高級な職業を目指すなら、武者修行は欠かせない要素になるだろう

上級尼僧

先の風俗関係の職業と反対に、モラルを著しく上昇させるとなることができる。評価をこれよりも格段に上げることができれば、上級職の司祭にすることもできる。

モラルを重点的に上げる

酒場の女の子の育て方と同様にまず、全パラメータを平均化させる。平均化したらモラルは、ほかのパラメータより高めに調整。逆に色気は、ある程度低めにしておく。ゲーム序盤では、木コリと宿屋で体力作りに専念する。中盤から終盤にかけては、稼いだお金を使って教育を施しながら進めよう。

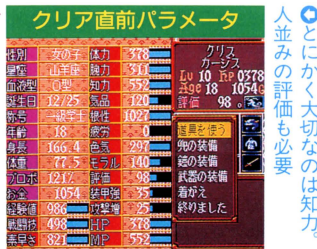
○パラメータは平均的。特にモラルの値に注目

○献身的な生きざまに人々は感動

文　士

知識を駆使する職業の中では、一番下のランクに位置する。基本は、知識を中心に育てていく。これよりもさらに評価を上げることで、錬金術士になることも可能。

知力を重点的に上げる

先に触れたように、とにかく知識を重点的に上げるのが大切。医者や代筆屋といった、知力をアップさせるアルバイトをさせると効率がいい。反面、体力や腕力が著しく低下する欠点もある。最初のうちに、木コリや宿屋で基礎体力を十分につけておこう。

○とにかく大切なのは知力。人並みの評価も必要

○文で生計を立てる。素晴らしい

名門貴族の妻

評価がプリンセスより著しく低いこと、気品が若干高いこと以外、明確な違いはない。相違点を挙げるとすれば、プリンセスと名門貴族の違いは評価の差にある。

気品を重点的に上げる

ゲーム前半は、木コリや宿屋のアルバイトで体力をつけておく。ある程度体力がついたら、教育コマンドでパラメータを強化しておく。中盤になったら、狩人で経験値と素早さを上げる。終盤は武者修行を中心とした、実戦を主体としたスケジュールを組み込もう。

○パラメータは平均的。モラルと評価に注目

○評価がもっと高ければプリンセス

酒場の女の子

モラルが著しく低い職業の中で、比較的まともなのがこれ。この状態で評価をさらに低下させると、高級娼婦や売春婦になる。この職業は、モラルの低さがポイント。

色気を重点的に上げる

全部のパラメータを、ある程度までは平均的に上げていく。パラメータを平均化したら、色気だけを高めにして育てていく。評価は、90前後もあれば十分。色気を上げるには、あやしい酒場やあやしい宿屋が最適。その際、評価もガンガン下がるので、非行化させないように注意しながら育てよう。

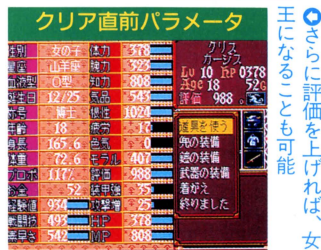
○とにかく大切なのは色気。90前後の評価は必要

○健康的な色気は人の心を和ませる

プリンセス

全部のパラメータを平均化させるのはもちろん、中でも知識と評価の値には特に気を配る。すべてイベントを利用して、効率良くパラメータを上昇させていこう。

色気以外を重点的に上げる

このゲームの最終目的がこの職業。色気以外のパラメータが全体的にとても高く、特に評価の値はあらゆる職業を軽く凌駕している。名門貴族のときのように、全パラメータを重点的に上げるように育てるのが大切。十代後半は、武者修行を中心にしたスケジュールにすれば、評価も自然に上がる。

○さらに評価を上げれば、女王になることも可能

○念願のプリンセス。条件がわかっても、達成は難しいぞ

進学？　結婚？　生徒の進路を思いのままに！

卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

CD

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
メーカー名:リバーヒルソフト
発売日:12月23日（発売中）
価格:8800円（税別）
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

生徒に対する１年間の指導法と、無事卒業させるために必要な条件を紹介。そして、キャラ別に指導のポイントを解説し、大学と結婚を目指すためのアドバイスをしていく。また、隠しイベントの発生条件も公開するぞ。

５人の生徒の大学、結婚を目指す指導法を解説

時期によって指導法を変える

生徒を指導できる時間は１年間。限られた時間のなかで、指導の効果を最大限に発揮させるためには、時期によって指導法を変えていく必要がある。ここでは、学期ごとの指導の方向性と、夏休みと冬休みの指導法を解説していこう。

時期に合わせて指導法を変えることが大切

１学期　弱点の克服を重視する

ゲームを始めて間もない１学期は、それぞれの生徒が抱えている弱点の克服を目標に指導していこう。数字が赤、または黄色で表示されている教科やパラメータの数値を上げて、パラメータのバラつきをなくしていくこと。

序盤のうちに体力をつけておくと、あとが楽だ

向学の数値を上げて、学習効率を高めよう

苦手教科も早めに克服させるようにすること

２学期　生徒の力を安定させよう

各パラメータを伸ばしていくのがこの時期にあたる。また、週末の追跡調査で、生徒のアルバイトの発見が多くなるのもこの時期。これはパラメータのバランスがくずれていることが原因だ。これが発覚すると評価、敬意の値が大幅にダウンするので、パラメータはまんべんなく上げることが重要だ。

パラメータをバランス良く育て、生徒が不良行為に走らないように

３学期　パラメータの微調整をする

総仕上げの３学期は、２学期で育てきれなかったパラメータの強化にあてる。授業の指導方針を厳しくしたり、補習、しつけで集中的に指導することで、多少強引にパラメータの数値を調整しよう。

方針を厳しくして、ビシビシと指導

夏休み＆冬休み　パラメータのバランスを崩すな

夏休み、冬休みの平日スケジュールは、勉強中心、習い事中心、自由行動の３種類からの選択ができる。パラメータのバランスがくずれないように、偏りのないスケジュールを組んであげること。

勉強ばかりではなく、自由にさせよう

エンディングに絡むパラメータはこれ

ここでは、エンディングが決定されるときに関係してくるパラメータを紹介する。下記の表に記載されたパラメータを調整できれば、好きなエンディングを見ることができるぞ。必要なパラメータを上げ下げして、それぞれのエンディングを見てほしい。なお、複数の条件を満たした場合は、表の上のほうのエンディングが優先される。

進　路	関係するパラメータ
留　年	評価、成績評価
結　婚	品位、魅力、向学
Ａ　Ｖ	魅力、品位
大　学	品位、向学、学力
就　職	敬意、品位
公務員	敬意、品位、学力
スポーツ選手	体力、品位、向学
アーティスト	隠しパラメータの余裕
私　服	上記のエンディングの条件以外

左の表を参考に、狙った生徒の好きなエンディングを目指せ

なかよし度をチェックして席替えを行う

クラスメイトとの仲の良さを表すなかよし度。このパラメータは魅力の数値が高いほど上昇する。なかよし度を常にチェックして席替えを行い、クラス全体の学習効果を高めることが効率のいい指導の第１歩だ。また、石橋を後列の席にし、指導方針を「優しく」、指導生徒を石橋にしてみよう。全員の学習効果を＋３前後にできる。

ここに注目

このゲージでクラス全体の仲の良さをチェック

なかよし度を見ながら席替えをすると…

指導効率を上げることができるのだ

※このソフトは６ボタンパッドに対応しています。

石橋　美佐子

魅力のパラメータが極端に低いキャラだ。しかし、ほかのパラメータはほとんど平均以上で、特に向学の数値が高く設定されている。そのため、週末も自主的に勉強するので学力に関しては問題ない。

指導ポイント

平日	厳しい授業
休日	エアロビ、人気取りをする

厳しさがポイント

石橋は学力が高いため、平日の指導を怠りがちになってしまう。長いあいだ指導生徒に選ばずにいると、ノイローゼになってしまう。ただし、厳しい授業を続けすぎても、ノイローゼになってしまう。

向学の数値が高く、厳しい授業が効果的

魅力をみがけ

週末はエアロビをさせて魅力の数値を上げていく。生活指導で魅力のことを厳しく注意して、自主的にエアロビをするようにしてもいい。魅力のパラメータは、なかよし度に影響があるのでしっかりと上げておこう。また、校外や職員室で会ったときは、人気取りをして好意のパラメータを上げるようにすること。

魅力のパラメータを上げてやる必要がある

好意を上げるために人気取りをしよう

目指せ大学！

進学に関し、学力に対する不安はない。だが、ノイローゼになると回復後に向学の数値が下がってしまうので、ほったらかしにしないこと。学力をさらに伸ばしつつ、各パラメータが初期値を下回ることのないように指導していけばOKだ。

ノイローゼの回復後、向学が下がってしまう

たまには辞書をプレゼントしたりして、目をかけてやるといい

目指せ結婚！

結婚のエンディングを目指す場合に、問題になってくるのが魅力のパラメータだ。石橋はこのパラメータの初期値が低く設定されているので、かなりがんばって上げなければならない。また、向学の数値が高くなりすぎるのも考えものだ。

週末のエアロビで、魅力の数値を上げる

助言で「無理をさせない」を選び、向学の数値の上昇を抑えること

犬塚　さおり

パラメータの数値が全体的に低いため、大がかりな指導が必要だ。特に、敬意と向学が低くなっており、学力も低いので、平日の授業や週末の補習での指導が必要だ。これと同時に、品位や魅力のパラメータを上げることを忘れてはならない。

指導ポイント

平日	英語
休日	補習、真面目にさせる

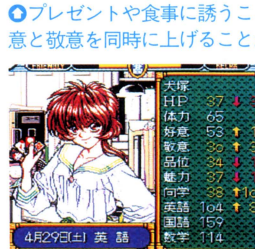
英語をメインに指導

平日の授業では、英語をメインに全教科を鍛えていくことになる。体力の数値が高めなので、指導方針を厳しくして敬意と同時に上げるのも手だ。ただし、好意のパラメータが下がりすぎないようにすること。

厳しい授業で、英語の学力と敬意をアップ

向学と敬意をUP

週末は、数値が極端に低い敬意と向学の指導だ。敬意はオルゴールをプレゼントするか、食事に誘ってフランス料理を食べさせると好意と共にアップする。向学の数値は、補習をさせて助言を「真面目にさせる」にすれば効率よく上げられる。

プレゼントや食事に誘うことで好意と敬意を同時に上げることが可能

補習と助言で、向学を上げていこう

目指せ大学！

数値が低くなっている品位、向学、学力のパラメータを軒並み上げる必要がある。週末の生活指導では、品位や学力について厳しく注意しておこう。また、週末のスケジュールを補習にし、「真面目にさせる」の助言を選べば、学力と向学の数値を同時に高めることができる。

週末に補習を行って、学力を上げるのだ

生活指導では、品位、学力のことを厳しく注意しておくといい

目指せ結婚！

犬塚は、結婚のエンディングに関係してくる魅力と品位のパラメータの初期値が低めに設定されている。週末のスケジュールを決める際にエアロビや生け花を選んで、これら2つの数値を高めておこう。生活指導で呼び出したときにも、この2点については厳しく注意しておくこと。

魅力と品位の数値を上げる必要がある

週末のスケジュールを決める際にエアロビや生け花を選ぶこと

シンディ桜井

体力と魅力は5人のなかで最も高い反面、向学の数値がかなり低い。学力面では、帰国子女だということもあり英語の成績はトップクラスだ。しかし、ほかの教科はかなり低い数値になっている。パラメータの数値がアンバランスなキャラだ。

指導ポイント	
平日	国語
休日	生け花、補習、真面目にさせる

問題な国語を指導

平日の授業では、英語以外の2教科を徹底的に指導していくことになる。体力の初期値が高いので、指導方針を厳しくしても大丈夫だ。残りのHPに気をつけていれば、過労状態になる心配はない。

授業では国語と数学をメインに指導する

向学と品位を上げる

桜井の最大のウィークポイントは学力面だ。そのため、週末の補習は欠かせない。さらに、助言で「真面目にさせる」を選んで敬意を上げることも必要だ。また、ディスコ通いなどに走りやすいので、生け花をやらせて品位の数値も高めておくこと。

敬意を上げるため、助言は「真面目にさせる」

魅力と品位のバランスをとって、不良行為を未然に防ぐのだ

目指せ大学！

桜井を大学に入学させるには、まず学力面をなんとかしなければならない。そのためには、まず向学の数値を上げて、学習効率をアップさせなければならない。また、席替えを活用し、ほかの生徒を指導する場合も桜井の学力が上がるようにすること。あとは生け花で品位を上げよう。

学力を上げないことには話にならない

補習で学力をアップ。ついでに助言で向学のパラメータも上げること

目指せ結婚！

桜井で結婚のエンディングを見ることは、そう難しいことではない。週末のスケジュールでしつけを選び、生け花をやらせて品位のパラメータを上げておくことがポイントとなる。あとは魅力のパラメータが初期値よりも低くなることがないように、目を光らせておけばいい。

生け花で品位のパラメータを上げよう

魅力のパラメータが下がらないよう、指導の際は気を配ること

谷　由利佳

学力は低いものの、パラメータの数値にバラつきが少ない点が特徴だ。大きな弱点がない代わり、強みもないため、パラメータ全体が上がるように指導しなければならない。また、好意の数値が5人の中で最も高い。

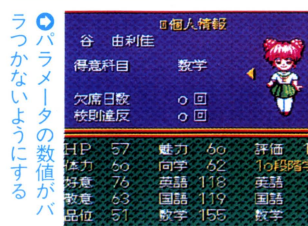
指導ポイント	
平日	全教科のレベルアップ
休日	補習、真面目にさせる

全教科を底上げ

特別苦手としている教科はないが、全教科の学力が低い。そのため、全教科の指導に力を入れなければならない。できる限り席を前列にしておき、ほかの生徒を指導するときにも学習効果が得られるようにすること。

席は前列にしておいたほうがいい

バランスを考えた指導を

週末の指導は、補習を重視していくといい。ただし、ほかのパラメータを育てる場合は、バランスをくずすことのないように、まんべんなく育てていくことを忘れてはならない。偏った指導によって数値が極端に突出したり、落ち込んでいるパラメータを作らないように心掛けること。

週末の指導は、補習をメインにしよう

パラメータの数値がバラつかないようにする

目指せ大学！

平日の授業は、できるだけ学習効果の高い前列の席で受けさせる。そして、週末に補習を行って、学力と向学の数値を高めていくことがポイントとなる。さらに、しつけでは生け花の頻度を高くして、品位のパラメータを上げていくこと。

週末の補習で、学力と向学を同時に上げる

週末にしつけをする場合は、生け花を多めにして品位を上げよう

目指せ結婚！

結婚のエンディングを迎えるには、週末の指導がカギを握ることになる。品位と魅力のパラメータの数値を生け花、エアロビのしつけで上げていこう。ただし、ほかのパラメータとの数値のバラつきが大きくならないよう、配慮が必要だ。

品位の数値を上げるために、生け花をやらせる

エアロビで魅力のパラメータも上げておく必要がある

安田 舞奈

体力が低いために、指導の際は常にHPに気を配らなければならない。しかし、ほかのパラメータの数値は総じて高めに設定されている。成績もなかなか優秀なので、パラメータが初期値より下がらないようにすれば、指導しやすい生徒だ。

指導ポイント

平日	HPを配慮した授業
休日	体操、休ませる

HPに気を配ろう

体力が非常に低いために、前列での厳しい授業は避けること。序盤は席を後列にして、HPの減少を抑える。そして、体力に自信がついたところで席を前列に移して授業を受けさせよう。指導方針は「優しく」だ。

●HPの消耗が激しい厳しい授業は避ける

体力作りにはげもう

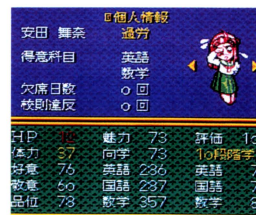
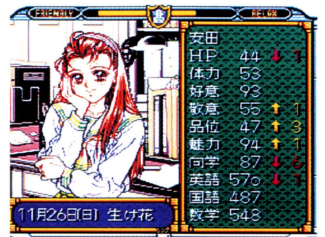
週末は体操をさせて、体力のパラメータを上げる。ただし、体操はHPの減りが激しいので、日曜日は必ず休ませること。通常は助言を「人気取りをする」にして好意を高め、HPが少ないときは「無理をさせない」で、HPの減りを抑えること。

●週末は、体操と休みをワンセットにする

●人気取りをして好意のパラメータを上げ、敬意とのバランスを取る

目指せ大学！

高めに設定されたパラメータのおかげで、指導はそれほど難しくない。パラメータを初期値から伸ばすことができればOKだ。ただし、HPの減りを少なくするために「無理をさせない」の助言を使いすぎると向学の数値が低下するので、パラメータの変化のチェックを怠らないこと。

●パラメータを均等に上げていくこと

●「無理をさせない」の助言で、向学が下がりすぎないようにしよう

目指せ結婚！

残りのHPに気を配って、病気にならないようにしていれば、大学のエンディングと同様に難しい指導にはならない。品位と魅力の両者のパラメータの数値が初期値より確実に上がっていれば問題はない。ただし、向学の数値が上がりすぎないよう配慮が必要になってくる。

●残りのHPのチェックを忘れないようにしよう

●向学のパラメータの数値が上がりすぎないように調整すること

隠しイベントを楽しむために

学校行事のイベント以外の隠しイベントには、条件を満たした場合に発生するものと、ランダムで発生するものの2種類がある。隠しイベントを、発生条件を含めて紹介していこう。

夏祭りイベント

7月31日～8月6日のあいだの平日、または週末のスケジュールの終了時点に1人の生徒から誘われる場合がある。だれと一緒に出かけるかは、好意が50以上の生徒のなかからランダムで決定される。1日に1人分しか見ることができないが、期間中で運がよければ複数回発生する。ただし同じ生徒が2回以上出てくることはない。

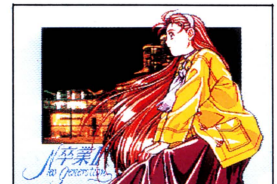
●このイベントは、生徒の好意が50以上であれば発生する可能性がある

忘年会イベント

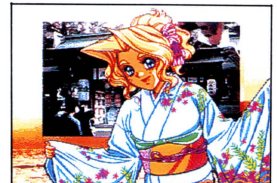
12月17日に週末終了のイベントがすべて終わったあとに発生する。5人の好意がすべて80以上であることが条件だ。カラオケイベントになっており、5人のなかから1人を選んで歌を聴くことができる。

●1人の生徒を選んで、歌を聴けるぞ

クリスマスイベント

12月24日に週末終了のイベントがすべて終わったあとに発生する。ただし、教師の所持金が1500以上であることが条件になる。5人の生徒のなかから1人を誘って出かけることができる。

●所持金が1500以上であれば発生

初もうでイベント

12月31日に週末終了のイベントがすべて終わったあとに、ランダムで発生する。1人の生徒と出かけることになるが、5人のなかで向学のパラメータが最も高い生徒に決定される。

●このイベントはランダムに発生する

バースデー&バレンタインデーイベント

バースデーイベントは、プレイヤーが入力した誕生日に発生する。ただし、誕生日が3月13日～4月10日の場合はエンディング直前に起きる。バレンタインデーイベントは2月14日に発生。両者とも好意が最も高い生徒からプレゼントをもらえるが、発生の確率は低い。

●発生の確率がかなり低いイベント

第１章から２章までポイントとチャートで解析

とらべらーず！
伝説をぶっとばせ

スーパーCD-ROM²
メーカー名:ビクターエンタテインメント
発売予定日:12月29日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

時間により変化

フィールド上を歩いていたり、宿屋に泊まることで時間をすすめることができる。特に宿屋では出発時間を決められることで自由に時間設定ができる。時間によって、発生するイベントがあったり、酒場は夜からでないと開いていない。

深夜でないと起きないイベントもある

楽に進むためのテクニック

戦闘のときのフォーメーションが、何パターンかを選択できるということと、昼、夕方、夜、深夜というような時間の流れがあることが特徴だ。フォーメーションは戦闘時にも替えることができ、時間は昼と夜では人のセリフも変わったりする。この特徴をふまえて基本的なコツを伝授していく。

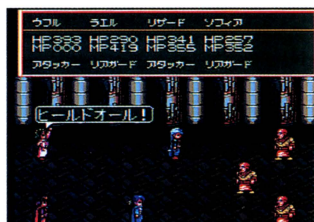
酒場は夜、しかも深夜にいかないと店はやっていないのだ。

フォーメーションを活用しよう

フォーメーションはアタッカー、バンガード、リアガードの３種がある。フォーメーションは敵の強さによって変えることが重要だ。敵が弱い場合は３人をアタッカーにもっていってき、一気に勝負を決めるのだ。

弱い敵には攻撃主体のフォーメーション

攻防一体型

攻撃と防御を兼ね備えたフォーメーションだ。アタッカーにウフルとリザードをもっていき、この２人のうしろに残った２人をもっていく。うしろの２人は前の２人の陰に隠れるため直接攻撃は受けない。１人は回復にまわす。

攻撃と防御を兼ね備えているぞ

変えながら戦闘

フォーメーションを変えながら戦闘を進めることもできる。攻撃力のある敵に遭遇した場合に、防御力が劣る味方のキャラが攻撃を受けたときにはすばやくフォーメーションを変えよう。戦闘中には何回でも変えることができるので、敵の数が減るなどして状況が変わればそれに応じて替えていこう。

強い敵に遭遇した場合はすみやかにフォーメーションを変えよう

第１章 ポジクルの街、キャメロンカウンティ

第１章は、ポジクルの街とキャメロンカウンティが舞台だ。ポジクルの街の自宅から冒険が始まるのだ。キャメロンカウンティには世界地図上での移動となる。ここは２つの街と２つの村、そして、４つの湖が冒険の舞台となる。場所を把握しておこう。

スタート

ポジクルの街
- 自宅で仲間と会話
- 街人から話を聞く
- 冒険者学校に行く
- マティウ教授に会う
- 冒険者扶助組合に行く

世界地図上での移動

キャメロンの街
- 町人から話を聞く
- モーリス市長に会う

クルーズの村
- 村人の話を聞く
- 村の中でウィルオーウィスプを目撃する（深夜）

ニコルの村
- ロタンじいさんの家に行く(夜)
- ロベスの話を聞く
- 魔法の捕獲網を借りる

クルーズの村
- 村の広場でウィルオーウィスプを捕まえる(深夜)

クルーズ湖
- ウィルオーウィスプを放す
- 隠し入口を発見
- 闇使いデボルトと対決
- 魔獣使いバジャムと会う
- エボニータージオンと対決
- 魔獣使いバジャムを捕まえる

つづく

つづき

キャメロンの街
- 市長にバジャムを渡す(昼)

ニコルの村
- ロタンの家に行く(夜)
- 魔法の捕獲網を返す(夜)
- ロコが仲間になる(夜)

キャメロン湖
- キメラの塔に進入する
- キメラマスター・ソファーと対決

キャメロンの街
- 市長に会い、デザイア湖岸の木を切る許可をもらう(昼)

デザイアの街
- 町の人の話を聞く

デザイア湖
- ワータイガーと対決
- 生体兵器メトフィスと対決

ニコルの村
- ロコと別れる

ニコル湖
- 湖でオキシガムを使う
- 大首領・ジーザゴと対決

ニコルの村
- ロコに別れを告げる

キャメロンの街

この章での中心的な街である。ここで市長からの依頼を受けることになる。この街はショップ、飲食店等がたくさんあり、初めのうちはこの街を中心に敵を倒して、レベルアップを計りたい。

キャメロンの街　ショップリスト

うえぽんハウス 魁		冒険者のアミーゴ	
品名	価格	品名	価格
ダガー	300	使い捨てテント	250
ショートボウ	700	マジックドロップ	1000
硬木の盾	500	ショックガン	500
コモンシールド	300	**トラベラーズ・リング**	
テンガロンハット	1000	品名	価格
鎖かたびら	1200	矢	80
冒険者のアミーゴ		ブライトリング	20000
品名	価格	フロイヤーリング	20000
キュアポーション	50	アイスリング	20000
解毒ポーション	30	ウィンドゥリング	20000
気つけポーション	150	サンダーリング	20000

キャメロンの街　飲食店

酒場〈王様とたて琴〉		グリル〈赤いオーク〉	
品名	価格	品名	価格
キャメロンびーる	40	ゆですらいむ	50
清酒“ナイト”	130	こぶらのかば焼き	200
まじっくバーボン	400	こうもりのスープ	150

クルーズの村

この村で起こっている鳥泥棒はウィルオーウィスプの仕業だ。コイツは深夜、村の広場で目撃できるがこの時点では捕まえることはできない。ニコルの村で魔法の捕獲網を手に入れたなら、深夜にもう一度同じ場所に来よう。すると、捕まえることができるぞ。

クルーズの村　ショップリスト

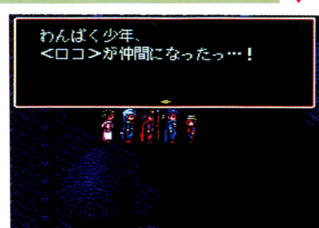
冒険者のアミーゴ		トラベラーズ・リング	
品名	価格	品名	価格
キュアポーション	50	マント	200
解毒ポーション	30	ショートソード	400
使い捨てテント	250	硬木の盾	500
アイ・ポーション	150	アイスリング	20000
マジックドロップ	1000	ファイアーリング	20000
メルトポーション	300	サンダーリング	20000

クルーズの村　飲食店

酒場〈もろこし亭〉	
品名	価格
焼きとうもろこし	40
クルーズダック	120
清酒“そーさら”	50

どこでもそうだが、酒場は夜に行かないとやっていないぞ。売り物は、体力を少し回復するだけだが品物によってセリフが違う。

ニコルの村

この村では、夜にクルーズの村で使用した魔法の捕獲網をロペスの家に返す。そのあとに家の外にいる少年ロコに話しかけると仲間に加えることができる。村の家の中には宝箱がある家があり、中には回復系のアイテムなどが多く入っているぞ。

ロタンの孫のロコが仲間に

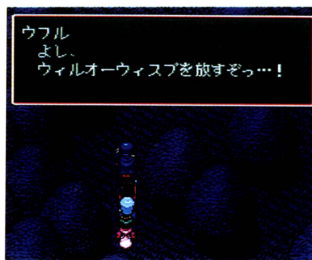
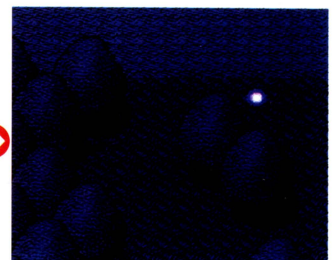
ニコルの村　ショップリスト

冒険者のアミーゴ		トラベラーズ・リング	
品名	価格	品名	価格
キュアポーション	50	矢	80
使い捨てテント	250	ブライトリング	20000
気つけポーション	150	ファイアーリング	20000
アイ・ポーション	150	アイスリング	20000
マジックドロップ	1000	ウィンドゥリング	20000
メルトポーション	300	サンダーリング	20000

ニコルの村　飲食店 おみやげ店

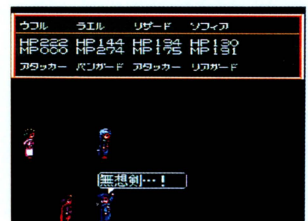
レストラン モウモウ		牧場のみやげや	
品名	価格	品名	価格
アイスクリーム	60	木彫りの牛	120
ゆですらいむ	130	キャメまんじゅう	100
豚のすがた煮	300	三角のペナント	150

クルーズ湖

クルーズ湖に行ったら、捕まえてあるウィルオーウィスプを放そう。すると、放されたウィルオーウィスプは隠れた地下への入口に案内してくれるぞ。中は迷うことなく進めるが、ボスキャラが2体もいる。2体ともそんなには強くないので楽に倒せるはずだ。

クルーズ湖の岸辺でウィルオーウィスプを放すと…

湖の隠れた入口に戻って行く。そのあとを追って進入しよう

ボス　闇使い デボルト

HP	1000
MP	100

闇使いデボルトは通路の途中に登場する。このボスは名前の通り、闇にまぎれて攻撃をしてくる。こちらの攻撃は直接攻撃にも、魔法攻撃も、当たる前に闇に消えてすべてかわされてしまう。このボスの攻撃を何ターンか耐えるとウフルは必殺技が使えるようになっている。なんとこの一撃だけで倒せてしまうのだ。

2～3ターンするとウフルは、な、なんと必殺技が使えてしまう

ボス　エボニータージオン

HP	2500
MP	1

魔法使いバジャムに会うと、このボスをけしかけてくる。ボスは風系の攻撃が得意で主に突進攻撃をしかけてくるぞ。こちらはウフルの大技攻撃をメインにして、ラエルとソフィアでそれぞれアクアンとサラマンドの魔法攻撃をする。このボスを倒すと魔法使いバジャムを捕まえることができるが、あとでもう１度戦うことになるぞ。

突進攻撃がメインだが、たまに特殊攻撃もしてくるぞ

キャメロン湖

ニコル村でロコを仲間にしてクルーズ湖の地下で入手した､「けいたいいかだ」に乗って湖に浮かんでいる島に渡る。ロコが秘密通路を教えてくれるのでそこから進入しよう。すると、キメラの塔がたっているところへ出られる。

ロコの案内で進入できるようになる

キメラの塔

使い捨てテントを使うと、セーブすることができるので、入る前に使おう。地下1階には宝箱がたくさんあるので取っておくこと。3階に行くと入口がたくさんあるが、一番右端の入口がボスに通じているのだ。

右端の入口はボスにつづいている

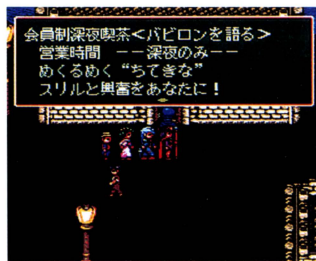
ボス キメラマスター・ゾファー

HP	4500
MP	1

自分の肉体美を見せびらかす変態野郎が相手だ。この部屋自体がキメラの体になっていて、このキメラの体を利用して攻撃してくる。ウフルにパワーブーストをかけて攻撃力を上げておき、そのあとラエルはドルトールを連発して攻撃を加えよう。ソフィアはヒールドオールで全員の回復にまわる。

地形を利用して攻撃してくる。ほかには火系の攻撃が得意だ

デザイアの街

この街は初めのうちに来ても、役に立つ情報は得られない。キメラの塔をクリアしてから来よう。ここには深夜喫茶があり、会員証がないと入ることができない。街の北側にある家々には鍵が掛かっていて入ることができない。夕方に街の北側に行くとほかの時間にはいない人がいる。その人は鍵をなくしているらしい。

この街の深夜喫茶には会員証がないと入れないらしい…

デザイアの街 ショップ

冒険者のアミーゴ

品名	価格
キュアポーション	50
マジックドロップ	1000
使い捨てテント	250
ショックガン	500
メルトポーション	300
金属球	900

武器の店 ウォークライ

品名	価格
ポリマーナイフ	900
アックス	1000
ランス	1500

武器の店 ウォークライ

品名	価格
鉄の兜	1100
ハーフプレート	1800
フレイル	2200

指輪屋 リング・ろんど

品名	価格
ダークリング	20000
ブライトリング	20000
ファイアーリング	20000
アイスリング	20000
ウィンドゥリング	20000
サンダーリング	20000

デザイヤの街 飲食店 おみやげや

レストハウス デザイヤ

品名	価格
豚のすがた煮	1000
こうもりのスープ	150
ふつうの目玉焼き	120

酒場 チェリオ

品名	価格
ハイパーうぉっか	900
清酒“くれりく”	110
キャメロンびーる	50

みやげ屋 ゴロー

品名	価格
牛のぬいぐるみ	1000
三角のペナント	150
キャメまんじゅう	100

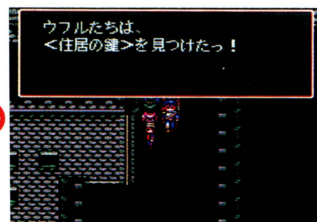
喫茶 バビロンを語る

品名	価格
だぶるぷりん	700
そふとくりーむ	700
みるくせーき	700

深夜喫茶に入るには

深夜喫茶に入るには、鍵を入手して、すずめリースビルの2階にいる広報局員に話しかけて会員証を手に入れなければならない。鍵はビルの壁を登って手に入れよう。そして、深夜に行くと入れる。

ビルの2階で会員証を手に入れよう

ビルに吸盤を使って登り、あたりを調べると住居の鍵をみつけられる

デザイア湖

キャメロンの街で市長にデザイア湖の木を切り取る許可をもらったら、1本だけ枯れている木があるので切り倒して道を作り、そこから小島に進入する。ここでもボスが2体登場する。1体目のワータイガーは宝箱の赤い鍵を入手すると突然現れるぞ。

ボス ワータイガー

HP	5500
MP	1

再び魔法使いバジャムが登場する。今度は自分自身がワータイガーとなって襲ってくるぞ。相手の攻撃はジャンプしながらの攻撃や、パンチを無数に打ち出して攻撃してくる。このボスには火系の攻撃が特に有効だ。ラエルはドルアグニやサラマンド等の火系魔法で攻撃を加えていこう。

火系の魔法で攻めていこう

ボス ランバス

HP	4500
MP	1

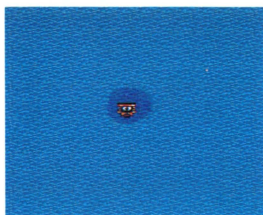
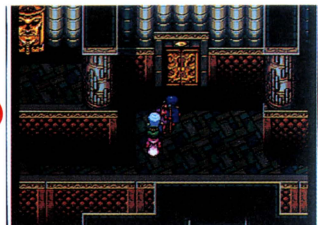
メトフィスに操られているランバスがここの2体目のボスだ。コイツは口から火の玉を出してきたり、ロケットパンチを発射してくる。ウフルの大技以外は直接攻撃があまり効かないので、リザードも魔法攻撃にまわす。風系の魔法と直接攻撃は効かないので使わない。ソフィアは回復専門に。

ウフルの攻撃力を上げよう

ニコル湖

いかだで湖の中に進入して、1ヵ所だけ湖の色が違う場所にいく。そこでデザイア湖で入手した「オキシガム」を使用すると湖の中に入ることができる。ボスの部屋に入るには3色の像を叩いて扉を開く。像を叩く順番があるぞ。

湖の色が違うこの場所でオキシガムを使う

4つある像をハンマーで赤色、次に青色、赤色そして銀色の像を叩く

すると、扉や像が金色に変わって、ボスのいる部屋に入ることができる

ボス 大首領・ジーザゴ

HP	3500
MP	1

第1章のラストボスは攻撃力が非常に高いぞ。攻撃も多彩で操り人形を出して攻撃したり、全員に雷系や火系の攻撃を加えてくる。ソフィアは毎回ヒールドオールで全員を回復する。念のためショックガンを持っていったほうがいいだろう。これは、戦闘不能になってしまった場合に全回復してくれる便利なアイテムだ。

火系の攻撃が多い。攻撃が多彩で操り人形でも攻撃してくる

第2章 イセズカウンティ

イセズカウンティへは第1章が終わると、世界地図上での移動で行くことになる。この第2章での移動場所はイセズの港町とベリアル神殿、神樹の3ヵ所だけだ。ベリアル神殿は神官に会って洗礼を受けるだけなので、この章のメインはイセズの港町、神樹の2ヵ所だけになる。移動場所が少ないのでクリアには時間がかからないが、敵が強いので最初のうちは、レベルアップに力を注ごう。

スタート

- 第2章オープニング
- 世界地図上で移動
- イセズの港町
  - 町人の話を聞く
  - ヤツメガニレストランに行く(夜)
  - ヤツメガニを食べる
  - サコンに会う

つづく

つづき

- ベリアル神殿
  - 神官と会う
- 神樹
  - 狂竜・レッドドラゴンと対決
- イセズの港町
  - ヤツメガニレストランに行く(夜)
  - サコンと会う

第3章へ

イセズの港町

ここから第2章がスタートする。この港町に着いたら町の北側にあるヤツメガニレストランに向かおう。ここは夜にしかやっていないぞ。ここの2階で予約をしてヤツメガニを食べる。食べないことには物語が進まないのだ。そして、この店のマスター、サコンから狂竜退治を依頼されるのだ。

なにはともあれ、とにかくヤツメガニを食べに行こう

イセズの港町 ショップリスト

冒険者のモナミ		武器ショップ 紅竜	
品名	価格	品名	価格
キュアポーション	50	バトルホーク	4200
マジックドロップ	1000	太陽の羽衣	2300
金属球	900	ミスリルプレート	3100
ショックガン	500	ドラゴンソード	6000
使い捨てテント	250	魔鉄の鎧	3800
メルトポーション	300	空色のマント	1800

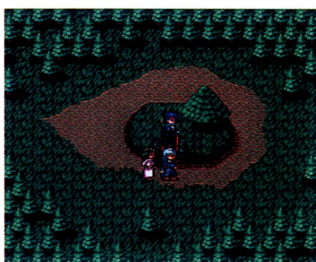
イセズの港町 飲食店

バーガー バジリコ		酒場 私はかもめ	
品名	価格	品名	価格
オキアミバーガー	390	清酒“竜ごろし”	300
バジリコポテト	140	ドラゴンらむ	800
すまいる	0	ベリアルわいん	2500

レストラン みんみん	
品名	価格
白魚のスープ	500
ふかひれギョウザ	700
蒸しサーペント	2000

ここにはバーガーショップがある。ここの商品のスマイルを選ぶと無料で男のスマイルを見せてくれるぞ。しかし、効果はない。

神樹

この神樹に入る前には、使い捨てテントでセーブしておいた方がよい。神樹の中の敵はいままでの敵とは比べものにならない程強くなっているので十分にレベルを上げてから奥に進まないとツライ。最上階のボスがいる場所までには、強力な武器や防具が宝箱の中に入っているので、決戦の前に必ず取ってから進むようにする。

神樹に入るときには、その手前でセーブしておこう

ボス 狂竜・レッドドラゴン

HP	7500
MP	1

神樹の最上階にいるボス、レッドドラゴンは火系の攻撃をメインに攻撃してくる。HPも高く、倒すには時間がかかる。コイツは比較的水系の魔法に弱いので、ソフィアはドルアクアンで攻撃しよう。ウフルはパワーブーストで攻撃力を上げたら、ひたすら大技で攻撃しよう。そして最後に必殺技でとどめをさすのだ。

第2章のボス、レッドドラゴンの火系攻撃は強力だぞ

戦闘のコツを紹介し前回に引き続き序盤を攻略

アルナムの牙 獣族十二神徒伝説

戦闘を有利に進める基本テク

中盤以降の戦闘を勝ち抜くためには、効率的な戦いが必要となってくる。ここでは、戦闘を進めるうえで重要となる合体攻撃と、設定コマンドで変更できる戦闘隊形について説明していく。

合体攻撃の使いどき

合体攻撃は気の消費量が激しく、一度に2人分の攻撃ターンを消費してしまう。ボス戦では気の消費量が比較的少ない獣化攻撃を使ったほうが効率よくダメージを与えられる。合体攻撃は、大量のザコに遭遇した場合などに効率的に使おう。また、ケンプとヨウガンの合体攻撃は、パーティ全体の防御力を上げる効果が得られる。

ケンプとシャッコの場合

合体攻撃は複数の敵を攻撃する

ケンプとヨウガンの場合

この組み合わせだと防御の効果

獣化攻撃は気の消費量が少ない

戦闘隊形でダメージ軽減

システムで変更できる戦闘隊形は全部で8種類。前衛と後衛にキャラを配置する。ボス戦では防御力の高いキャラ以外は後衛に配置して戦うようにし、ザコを相手にするときは、全員を前衛にしてガンガン攻撃したほうが効率よくダメージを与えられる。

後衛は受けるダメージが少ない

この画面で種類を選択するのだ

前衛は相手に与えるダメージが大

メイファン救出後の展開を追う

ケンプたち一行は、イン族の村で偶然に出会ったシャッコの妹のマトラと一緒に、ジュウケイの町へと向かうことになる。また、下の全体マップと見出しの番号は対応している。

アルナム全体マップ

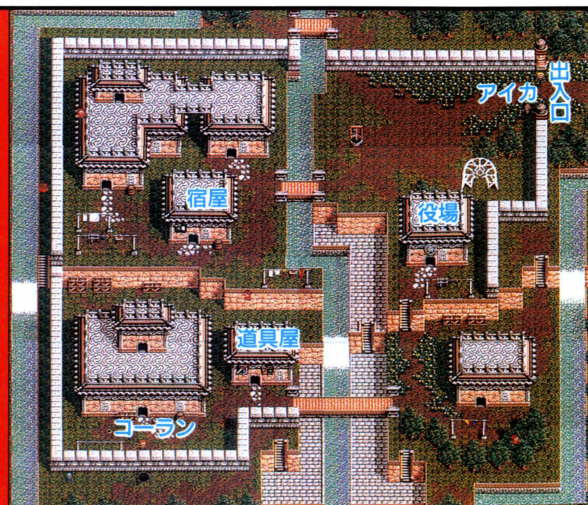
ジュウケイの町 ①

マトラを連れてジュウケイの町にきたケンプたち。この町を守っているシャッコに新しい剣を渡すのが目的だ。町人からは、この町を治めているジュウケイの双子の娘の噂を聞くことができる。

町人にも恐れられているアイカ

道具屋

品名	価格
我牙の小太刀	400
革装束	100
革の鎧	300
木の盾	300
青銅糸の盾	700
歳の帯玉	2500
雲の首飾	30000
青雲の耳飾	2500
薬草	50
地酒	60
解毒の血清	100

ジュウケイの町全体マップ

アイカとの出会い

町に入るとジュウケイの娘のアイカがいる。最初はケンブたちを怪しむが、マトラがシャッコに剣を渡すことを告げると、シャッコのいる場所を教えてくれる。

シャッコのいる場所を教えてくれる

コーランとの出会い

シャッコのいるジュウケイの屋敷の前にいくと、アイカの双子の妹のコーランがいる。マトラがシャッコに剣を渡すとコーランに、アイカには秘密で、シャッコとマトラをイン族の村まで送ってほしいと頼まれる。

激しい兄妹ゲンカの末に、やっと「シャッコの剣」を渡せる

コーランにイン族の村まで、マトラとシャッコを送るように頼まれる

アイカに捕まる

町を出ようとすると、アイカに止められてしまう。シャッコがうまくその場を収めようとするが、バッソの登場でアイカに怪しまれてしまい脱出は失敗となる。トエイがうまくその場をごまかして、再びコーランの場所に戻る。

せっかくうまく事が進みそうだったが、バッソの登場でだいなしに…

猛烈に怒るアイカ。これでは町の外には出られそうもない

地下道から脱出

コーランにアイカのことを話すと、地下道を教えてくれる。コーランの案内で館から地下道に入り、裏道から町の外へ脱出できるようになる。一度、町の外へ出るともう入れないので、宿屋であらかじめ体力などを回復しておこう。

また兄妹ゲンカを始めるマトラ

コーランに事情を話すと、地下道の場所を教えてくれる

ここの場所から、町の外壁に沿って上に進めば出口がある

ギホウの町 ②

シャッコとマトラをイン族の村に送り届けるための許可をキョウにもらいにいくが、町は再び出現した肉叢（ししむら）により警戒態勢になっている。町の宿屋や道具屋は、ギホウの屋敷に出現した肉叢を退治するまで利用できない。

自動販売からくり器

品名	価格
薬草	50
地酒	60
解毒の血清	100

道具屋

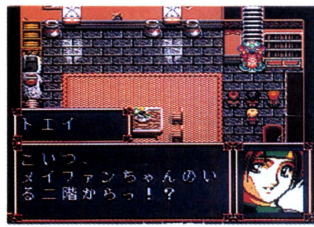
品名	価格
我牙の小太刀	400
装束	70
革装束	100
革の盾	100
木の盾	300
香の帯玉	500
森の首飾	700
薬草	50
地酒	60
解毒の血清	100

肉叢騒動

屋敷は兵で囲まれている。屋敷の玄関の前にいる男から事情を聞くと強制的に屋敷に突入するので、事前に体力や気を回復しておこう。

ギホウの屋敷の中に肉叢が出現した!?

肉叢退治

屋敷に突入すると肉叢が出現して戦闘になる。シャッコとケンブは獣化攻撃を使ってダメージを与えるようにしよう。トエイは盾守で仲間の防御力を上げげたら、涌水で攻撃しつつ、回復気法でピンチになった仲間の体力を回復させる。

2階から肉叢が出現する

この敵はとても攻撃力が高い

イン族の村 ③

ギホウの町で肉叢を退治したケンブたちは、ある事情によりギホウの町にいることができなくなり、シャッコの誘いでイン族の村へ行くことになる。村に辿り着いたら、とりあえず長老のいる家に行こう。

自動販売からくり器

品名	価格
薬草	50
地酒	60
解毒の血清	100

長老と話す

シャッコの説得にかかわらず、長老の強い反対でケンブとトエイは村から出ていかなければならなくなる。そこに、シャッコの親父が登場し、シャッコとともにトエイの生まれ育ったボウ族の村へ行くことになる。

とりあえず長老のいる家に向かう

突然乱入してくるシャッコの親父

パニックしないための、連鎖消しのコツを伝授

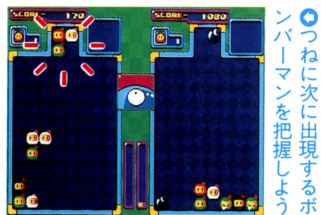
ボンバーマン ぱにっくボンバー

連鎖に関する基本を熟知しよう

5色のボンバーマンを3個以上並べて消していき、自分のところに火無し爆弾を発生させる。この爆弾を火付き爆弾で爆発させれば、その爆弾とほぼ同じ数のコゲボンを相手へ送り込める。勝つためには、すばやく多くの火無し爆弾をためて、火付き爆弾で爆発することが必要。そこで、基本システムとともに火無し爆弾の発生数を表で示し、火無し爆弾をすばやく増やせる連鎖の作り方を解説する。

3コ1組で現れるボンバーマンを消せ！

L字形に3コ1組で出現してくるボンバーマンを、縦、横、斜めに同色のものを3個以上そろえると消すことができる。ボンバーマンの出現するパターンは、下に示した3通りになっている。

つねに次に出現するボンバーマンを把握しよう

ボンバーマン出現パターン

2対1の割合で2色のボンバーマンがくっついている

同じ色のボンバーマンが3個くっついている

3つとも別な色のボンバーマンがくっついている

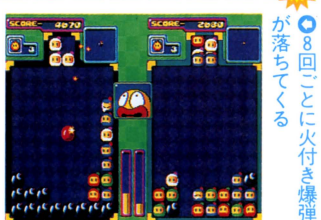
3コ1組で出現してくるボンバーマンを置いて

縦、横、斜めに3個以上ボンバーマンを並べる

下から火無し爆弾が発生する。これを火付き爆弾で爆発させるのだ

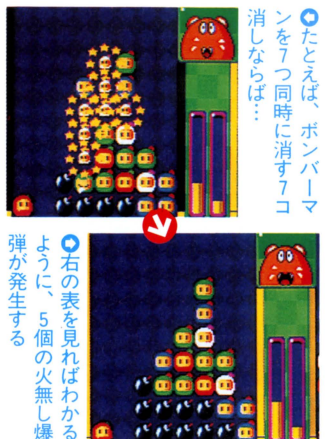
火付き爆弾の出現するタイミングは

自分のところに発生させた火無し爆弾に、赤い火付き爆弾の炎が届くと爆発させることができる。この火付き爆弾は、8回周期でボンバーマンと同じように落ちてくる。このあいだに、どれだけ火無し爆弾を増やせるかが勝負なのだ。

8回ごとに火付き爆弾が落ちてくる

連鎖なしでの火無し爆弾発生率は

連鎖なしでボンバーマンを同時に消した場合、何個火無し爆弾が発生するかを右の表に示した。たとえば、7コ消しの場合なら火無し爆弾が5個発生することになる。

たとえば、ボンバーマンを7つ同時に消す7コ消しならば…

右の表を見ればわかるように、5個の火無し爆弾が発生する

ボンバーマンの消去パターン	火無し爆弾発生数
3コ消し	1個
4コ消し	2個
5コ消し	3個
6コ消し	4個
7コ消し	5個
8コ消し	6個
9コ消し	7個
10コ消し	8個

これ以降も同時に消す数が1個増えるたびに火無し爆弾発生数も1個ずつ増えていく

連鎖で発生する火無し爆弾発生率は

ここでは、連鎖したときに発生する火無し爆弾の発生数を下の表に示した。表を見ると、より多く連鎖したほうが火無し爆弾の発生数が飛躍的に増えていることがわかる。実戦では、2連鎖から3連鎖をメインに作っていくことになるだろう。それ以上を狙うと自滅する恐れがあるので、あまり狙わないほうがいい。ただし、4連鎖や5連鎖までの連鎖を作り、イッキに相手を倒すことも可能なので、5連鎖までの火無し爆弾（火付き爆弾）の発生数を下に示している。

たとえば、3コ消し+3コ消しでの3連鎖の場合なら…

9個+2個で、合計11個の火無し爆弾が発生することになる

連鎖したときの火無し爆弾発生数

●2連鎖したとき
消したボンバーマンの数だけ火無し爆弾が発生する
（たとえば、3コ消し+6コ消し➡火無し爆弾9個発生）

●3連鎖したとき
消したボンバーマンの数+2個分の火無し爆弾が発生する
（たとえば、3コ消し+3コ消し+3コ消し
➡火無し爆弾9個に2個プラスされた11個発生）

●4連鎖したとき
消したボンバーマンの数+6個分の火無し爆弾が発生する
（たとえば、3コ消し+3コ消し+4コ消し+3コ消し
➡火無し爆弾13個に6個プラスされた19個発生）

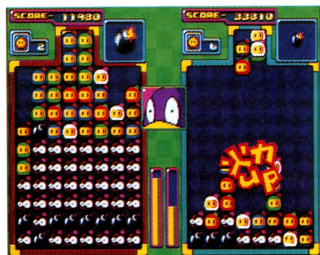
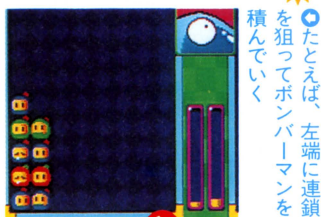
●5連鎖したとき
消したボンバーマンの数+6個分の火付き爆弾が発生する
（たとえば、3コ消し+3コ消し+4コ消し+3コ消し+3コ消し
➡16個に6個プラスされた火付き爆弾22個発生）

※5連鎖では火付き爆弾が発生してすぐ爆発し、ほぼ同数のコゲボンを相手側へ送れる

連鎖はこのように作ろう

ここからは、実戦における連鎖の作り方を解説していく。これをマスターしなくては、コンピュータを相手に勝つことはできない。連鎖を作る基本テクニックは、イラストでくわしく説明している。この基本をおさえながら応用し、連鎖をうまく作ってほしい。

連鎖は右端か左端で狙え！

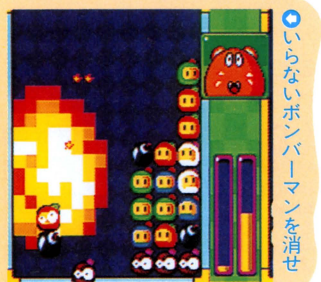
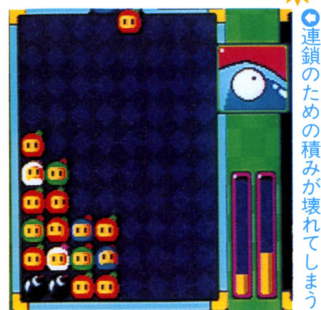
連鎖は中央で狙わず、右側か左側の端から3ラインで作っていこう。中央で連鎖を作ると、自分で増やした火無し爆弾と、相手から送られてくるコゲボンでイッキにスペースがふさがってしまう場合がある。ボンバーマンや火付き爆弾を落とすスペースを確保するためにも、端にボンバーマンを積んでいくのがベスト。連鎖を狙っている反対側の端には、連鎖に使わないボンバーマンを積んでおこう。

中央で連鎖を狙うと、相手から送られてくるコゲボンに対処できない

たとえば、左端に連鎖を狙ってボンバーマンを積んでいく

右側の端には、連鎖に使わないボンバーマンなどを置いておこう

下の部分のボンバーマンを消して、連鎖開始だ

デカ爆はこう使え！

デカ爆は、ある一定数ボンバーマンを消していると発生して落ちてくる。これを任意の場所に操作して落とせば、積んであるボンバーマンを吹き飛ばすことができる。そこで、連鎖を狙っている場所に影響のない、反対側の端を狙って落とすようにすればいい。

いらないボンバーマンを消せ

単体で消すのはひかえよう

連鎖を狙っているときには、3コ消しや4コ消しなどの単体でボンバーマンを消していくのはひかえること。下から発生した1～2個の火無し爆弾が、連鎖を狙ったボンバーマンの積みの状態を壊わしてしまうからだ。連鎖で火無し爆弾を発生させ、火付き爆弾で爆発させて、また連鎖を作り…というペースを守ろう。

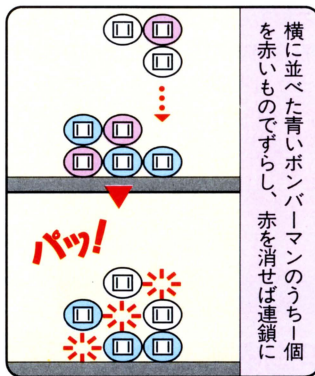
連鎖のための積みが壊れてしまう

連鎖を狙う、2つの基本パターンはコレ

連鎖を作るには、下に示した2つのやり方がある。これをうまく組み合わせて、3連鎖や4連鎖、もしくは5連鎖以上の連鎖を作っていくことになる。この基本を覚え、いつでも連鎖を狙えるように練習していこう。

素直にくっつくものを、逆に置くことが基本だ

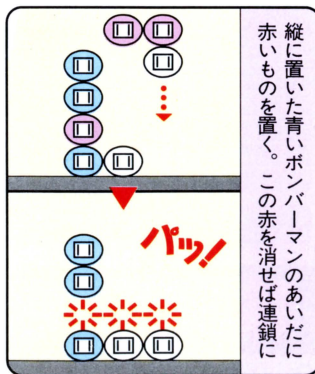
段差積み

同じ色のボンバーマンを横方向に2つ並べてリーチ目を作っておき、1個だけずらして置くようにしよう。ずらすために下へ置いた別な色のボンバーマンを消すことで、そのずれていたボンバーマンがスライドして横に3個並ぶので、連鎖することになる。

横に並べた青いボンバーマンのうち1個を赤いものでずらし、赤を消せば連鎖に

横に並べた2個ずつのボンバーマンに、1個だけ上にずらして置いておく

ずらすために一番下へ置いたボンバーマンを消せば、連鎖が始まるぞ

はさみ積み

縦方向に同じ色のボンバーマンを並べるのだが、そのあいだに違う色のボンバーマンを1個だけはさみ込むやり方。はさんでいるボンバーマンを消すことで、上からスライドしたボンバーマンが縦に3つ並んで消えて、連鎖することになる。

縦に置いた青いボンバーマンのあいだに赤いものを置く。この赤を消せば連鎖に

これが一番簡単な連鎖。縦に3個並べられるものを逆にしておけばいい

あとは、はさんでおいたボンバーマンを消せば、連鎖することになる

早期に上位ランクインできる能力アップのコツ

メタルエンジェル2

CD
スーパーCD-ROM²
メーカー名:パック・イン・ビデオ
発売予定日:'95年1月20日
予定価格:8900円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

プレイヤーは監督となり、女の子を育て、バトルスーツを着て闘うフルメタルバトルという格闘大会で3年以内に優勝させなければならない。ここでは2年間で20位以内にランクインできるように、効率良くランクアップしていく練習スケジュールをシミュレートしてみた。これを実行すれば、3年目に1位をねらうことができる。

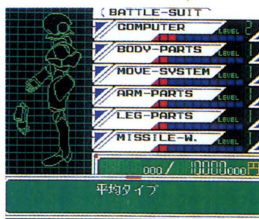
選手強化対策はこの方法がベストだ

まずゲームを始めると、天堂リカ、桜小路彩、森園遥の3人のなかから育成する選手1人を選ばなければならない。今回は特に、前作のキャラとの絡みが多い桜小路彩を選んで育成してみた。しかし、コーチの起用法や不足能力に対する練習配分などは、ほかの2人にも流用することができるので、しっかりと頭にたたき込んでほしい。

実際には3人の女の子のなかから1人を選ぶ

桜小路彩の攻略を例にとって解説している

バトルスーツは平均を選ぶこと

次にバトルスーツの選択だが、攻撃重視、平均、防御重視の3種類のなかから選ばなければならない。お勧めは平均タイプ。平均タイプは攻撃、防御に偏りがないので、一律に能力をアップさせやすいという利点をもっているからだ。

平均のバトルスーツはバランスがとれている

スパルタ指導で教え子に愛のムチ

練習メニューはできるだけ早期に能力をアップしたいので、お金の許す限り松コースを選んだ。松コースは竹や梅コースに比べてコーチへの依頼料が高いが、その分数値の上がりも早い。

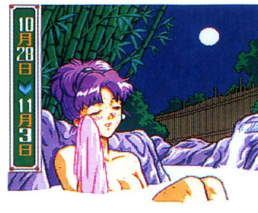
監督の指導を心待ちにしている選手に応えよう

コーチを選んで練習開始だ

必ず松のコースを選ぶこと

選手の不満、疲労は旅行で解消！

練習メニューで松コースを選ぶと、当然選手のストレスがたまりやすく、体力の減りも激しい。そこで選手が病気になるまえに、細かくステータス画面でチェックを入れよう。体力がなくなってきたら旅行をさせ、ついでにストレスも初期値に戻してしまおう。

ストレスがたまると練習をサボることも…

旅行に行かせてストレスを取り除こう

不足している能力を重点的に鍛える

選手のステータスは、まず、防御と体力を中心にアップを図ろう。これをある程度アップさせたら、次に腕力や脚力といった攻撃面で重要になるステータスをのばして、攻守のバランスを調整しよう。

ステータスとその影響

腕力	パンチ攻撃の命中率、ダメージ
脚力	キック攻撃の命中率、ダメージ
器用	射撃時の命中率
敏捷	移動速度、回避率
防御	防御する確率とダメージ減少
精神	スペシャルゲージのたまる速さ
体力	選手の体力。試合中はスタミナ
魅力	選手の人気度
ストレス	体調。スランプや機嫌

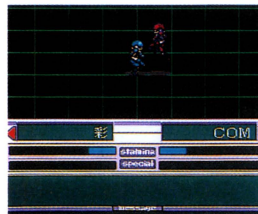
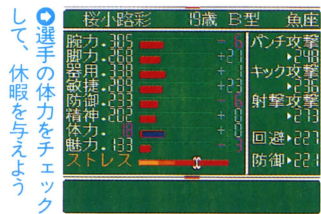
戦闘で直接関わる数値

パンチ攻撃	回避率
キック攻撃	防御力
射撃攻撃	

ステータス画面は逐一チェックしよう

体力アップや休暇の指示は監督の仕事

監督は体力や魅力を上げることができるうえ、選手に休暇を与えるという重要な役割も持っている。特に体力の上限を増やせる鉄ゲタと休暇に重点を置いて指導していこう。たまにシミュレートという模擬戦のスケジュールを組んで、全体の能力値のアップを図れ。

選手の体力をチェックして、休暇を与えよう

シミュレートを行い、強さをチェックする

監督（プレイヤー）

費用のかからない鉄ゲタやエアロビクスを指導できる。それぞれ、選手の体力と魅力の能力を上げられる。頻繁に選択する練習だ。

主な練習メニュー
鉄ゲタ、エアロビクス
上昇するパラメータ
体力、魅力

1週間のスケジュールの組み方は鉄ゲタを5日間、エアロビクスを2日間の割合で組むのがベストだ

コーチを指名して各能力をアップする

コーチには選手を指導するうえで、それぞれ得意分野がある。そのため能力値を上げる項目が、本郷コーチを除いてはたいてい決まっている。こまめにステータス画面で、低い能力を確認してからコーチを指名することが大切だ。

各コーチは、それぞれ得意な指導内容を持つ

本郷コーチ

練習メニューを全般にわたって指導する。しかしその分、各能力数値の上がり方も低く、いまひとつ頼りにならない。

主な練習メニュー
全般
上昇するパラメータ
全般

マラソン　縄跳び

マラソンや縄跳びなどが練習メニューに含まれているときに選択する。そのほかの練習はほかのコーチに任せよう

結城コーチ

「どんな相手でも、殴り倒せばいい」をモットーとしているので、腕力を鍛える腕立て伏せがメニューの中心になっている。

主な練習メニュー
腕立て伏せ
上昇するパラメータ
腕力

腕立て伏せ　M・ボール

腕立て伏せで腕力を鍛えつつ、M・ボールで防御を鍛えられる練習メニューのときは、迷わず選ぼう

一文字コーチ

結城コーチとは反対に、脚力を中心に鍛えるコーチだ。脚力とは逆に腕力の数値が下がる傾向の練習メニューが多い。

主な練習メニュー
スクワット
上昇するパラメータ
腕力

スクワット　M・ボール

結城コーチの場合と同じく、脚力を鍛えられるスクワットとともに、防御を鍛えるM・ボールが入っていたら選ぼう

風見コーチ

クレー射撃を主体とした練習を組む。器用の能力数値を上げるために、1週間のほとんどがクレー射撃になることもある。

主な練習メニュー
クレー射撃
上昇するパラメータ
器用

クレー射撃　座禅

クレー射撃により、器用の能力はここで鍛えるのがベスト。精神も座禅によってかなりの能力アップが期待できる

山本コーチ

すばやさをメインに鍛えてくれる。練習は縄跳びがとにかく多く、1週間のほとんどが縄跳びになることもあるくらい偏りが激しい。

主な練習メニュー
縄跳び
上昇するパラメータ
敏捷

縄跳び　スクワット

縄跳びが1週間のスケジュールのうち半分以上を占めていたらねらい目だ。脚力も多少、能力の伸びが期待できる

神城コーチ

防御力を上げることができる、M・ボールが練習メニューの中心だ。防御力を上げるのは重要なので、よく選ぶことになるコーチだ。

主な練習メニュー
M・ボール
上昇するパラメータ
防御

M・ボール　腕立て伏せ

大幅に防御力をアップしたいときはこのコーチを選び、防御を強化しよう。腕力や脚力の能力アップも多少望める

立花コーチ

座禅によって精神集中の練習を指導するコーチ。座禅はほかのコーチでも教えてくれることが多いので、指導依頼の機会は少ない。

主な練習メニュー
座禅
上昇するパラメータ
精神

座禅　クレー射撃

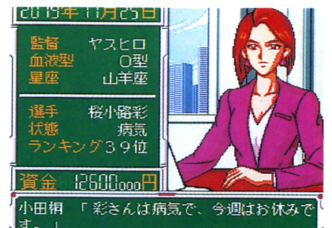
1週間のほとんどが座禅のときに選択するのがいい。クレー射撃の器用さと、一緒に覚えるのもひとつの手だ

バトルスーツを改良して強化を図る

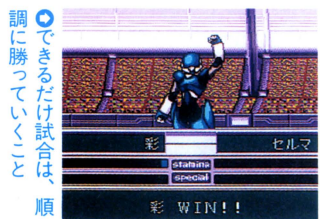
選手の低い能力を上げるのが監督、コーチの指導のもとで行われる練習だが、これはスーツを改良することでも補うことができる。スーツの性能は最大レベル10まで上げることができる。まず、防御面の性能を上げるため、ボディパーツを優先して改良していくことをお勧めする。

バトルスーツの改良

パーツ名	効果
コンピュータ	全能力が少しずつアップ
ボディパーツ	防御力がアップ
ムーブシステム	すばやさがアップ
アームパーツ	パンチ力の威力がアップ
レッグパーツ	キック力の威力がアップ
ミサイルウェポン	飛び道具の威力がアップ

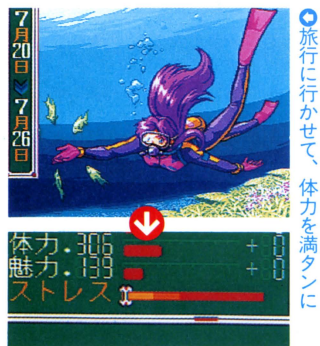
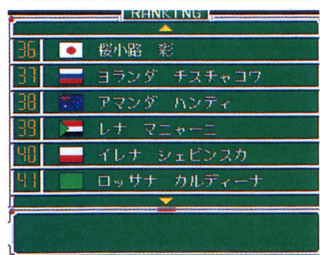
改良したいパーツを選ぼう

選手が病気で休み、何もすることがないときに改良しておくのも手だ

早めに上位ランクインを果たす方法

ランクアップをするためには、自分より上位のランキングにいる選手に挑戦し、試合に勝たなければならない。ここではベストの状態で選手が戦いに臨めるスケジュールのたて方を解説。また、対戦相手の選び方や闘い方をピックアップした。以下のとおりにスケジュールをこなして早期の上位ランクインを目指そう。

○できるだけ試合は、順調に勝っていくこと

○練習を積んで、強くしていくことも忘れずに

スケジュールの組み方はこれでOK！

試合を組んだ週は、不足していると思われる能力をアップさせるために、トレーニングを積ませる。2週目は必ず旅行に行かせて、体力を回復させ、ストレスを取り除くことが重要だ。もしここで旅行に行かせないと、トレーニングによって体力が減っている状態で相手と闘わなければいけない。試合が終わったら、再び旅行に行かせて次のトレーニングに備えよう。

○旅行に行かせて、体力を満タンに

○試合に勝ってランキングを上げろ

新人戦でできるだけ上位を目指す

新人戦はストーリーの序盤で開催され、これに参加することで初めて自分にランクがつく。ここでできるだけ勝ち進めば、その分上位のランクからスタートできるぞ。

○新人戦の開催。試合はトーナメント方式だ

○スタート時点ではまだ、ノーランク

○新人戦の結果でランクインする

3ランクずつ順位を上げるのがベスト

上位5位以内の選手ならばそのランキングをかけて試合を申し込むことができる。しかし、実際に自分より5ランク上の相手は実力が違いすぎ、勝つことは難しい。ここは一気にランクアップすることはねらわず、実力的にも互角に闘える3ランク上の相手と地道に闘っていったほうが、逆にランクアップは早いぞ。

5ランクアップ

○総合的に見ても勝ち目は薄い

3ランクアップ

○対戦相手として、ちょうど手頃だ

なかにはこんな相手も

自分より上位にランクインしているにも拘らず、能力がかなり劣っている選手が紛れ込んでいる場合がある。ランキングを調べて、このような選手を捜し、試合を申し込もう。楽して試合に勝てるうえ、ランクアップも容易に可能だ。

○こんな弱いやつが上位にいる

上位ランク者との戦い方

試合を申し込めるのは上位者に対してなので、相手の実力はかなりあると思っていい。こちらから攻撃する場合は、相手がためを行っているときなどに近づいて攻撃を仕掛けよう。逆に相手に攻撃されたときは、ガードを選ぶこと。ランクが上位になるにつれ、かわすことが難しくなってくるからだ。

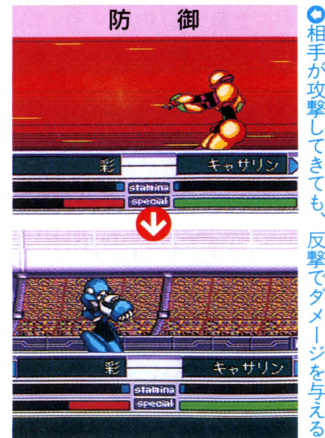
○相手が気合いをためたら攻撃のチャンス

防　御

○相手の攻撃に対しては、必ずガードを選択しよう

下位ランク者との戦い方

自分より下位ランクの相手に挑戦されて闘うことになったときは、攻撃は気合いをためつつ攻撃する。相手に攻撃されたときは反撃を選ぶこと。相手の攻撃をよけつつ、こちらの攻撃が当たることが多い。

○気合いをためて、大技をねらってもいい

○相手が攻撃してきても、反撃でダメージを与える

好奇心旺盛なアンテナに“高感度情報”を発信!!

インフォスクラム

OVA

あの5人組がアニメになってついに登場!!

卒業 GRADUATION

いまだに根強い人気を誇る『卒業』が、ついにアニメになって登場する。監督は「炎の転校生」で知られる西島克彦さん。キャラクタデザインおよび作画監督には、『美少女戦士セーラームーン」で有名な只野和子さんを起用。脚本はOVA版「ロードス島戦記」の脚本を手がけた渡辺麻美さんと、豪華なスタッフによって作られている。また声優のキャストは久川綾さん、金丸日向子さんなどPCエンジン版と同じなのだ。

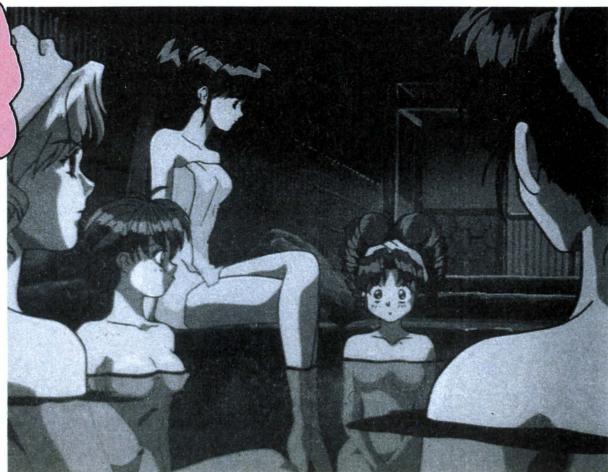
第1話のストーリーは、卒業を間近に控えたおなじみ3年B組の5人組が、卒業旅行を企画するところから始まる。山奥の温泉宿の露天風呂を卒業旅行の目的地に決定し、列車なんてカッタルイといって愛用のバイクで目的地に向かう聖美のほか4人はのんびりとした列車の旅のはずが、途中でまみが行方不明になってしまう。まみのトラブルメーカーはいつものことだが、その日のらしからぬ妙なブルーな雰囲気のため、4人はいらぬ心配をしてしまう。はたして5人は無事に露天風呂にたどり着けるのであろうか?

■販売:バンダイビジュアル
■発売予定日:'95年1月21日
■価格:5800円(税別)

5人組がおりなす騒動は、ついにメディアを越えてアニメの世界に乱入!!

作画監督は只野和子さんなので、その作画の良さは折り紙つきだぞ

こんなシーンもアリ♡

露天風呂を目指すとあれば、当然こんなうはうはなシーンもあるぞ

EVENT

日本一強い“ぷよらー”は誰だ!!

第1回ぷよぷよマスターズ

'94年11月号で紹介した全日本ぷよ協会の主催によって、日本一のぷよらーを決める大会「第1回ぷよマスターズ」が'95年1月15日、東京の有明コロシアムにおいて開催される。

これは'94年度中に行われたNECアベニューの大会や、バンプレストの大会などの各協賛会社によって行われた各ぷよ大会の優勝者などの24名と、当日行われる予選大会によって選出される8名。そしてゲーム雑誌など出版社の大会の上位4名が、最強の称号「ぷよマスター」をめぐって闘うのだ。

このマスターズ大会の予選大会の参加は自由なので、我こそはというぷよ自慢や昨年の各大会で惜しくも負けちゃった人などもどしどし有明コロシアムに行こう。ただし、予選大会の始まる正午までに参加登録をしておくことが必要だぞ。この日に向けて修行を積み、ぷよの腕を磨いておこう。

■会場までのアクセス:東京駅八重洲北口JAL前から有明コロシアムまで直通バスが運行予定
■問い合わせ先:全日本ぷよ協会(☎082-263-6165)

これが決戦の地「有明コロシアム」。ここを目指して特訓しておこう

EVENT

椎名へきるちゃんの初のライブツアー決定!!

椎名へきる全国ファーストライブツアー'94

本誌ではおなじみの声優、椎名へきるちゃんのファーストライブツアーが行われるぞ。このツアーで、新たなへきるちゃんの魅力を発見!!

■日時・会場:3月29日　東京/渋谷Egg・man、4月1日　名古屋/ハートランド、4月2日　大阪/W'OHOL、4月4日　広島/ネオポリス、4月5日　福岡/天神ベストホール、4月7日　仙台/ベースメントシアター、4月8日　札幌/メッセホール
■チケット料金:3000円(税込)
■発売日:全国一斉1月29日発売開始(札幌の1月27日より発売)
■チケットの問い合わせ:東京・キョードーロッケン(☎048-857-9900)、名古屋・ズームエンタープライズ(☎052-290-0909)、大阪・キョードー大阪(☎06-345-2500)、広島・キャンディープロモーション(☎082-249-8334)、福岡・キョードー西日本(☎092-714-0159)、仙台・G・I・P(☎022-222-9999)、札幌・キョードー札幌(☎011-221-0144)

生で歌う椎名へきるちゃんを見られるチャンス。ファンなら這ってでも参加!

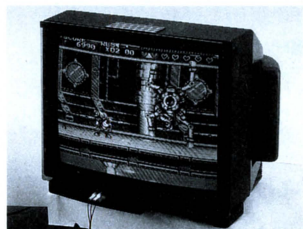
NEWS

雛形あきこちゃんが君の部屋にやってくる

おめでとう'95キャンペーン

画面に装着することで、目の疲労を抑える「ハイパーTVシールドFSⅢ」。1月31日までにこれを買うと、あのセクシーアイドル雛形あきこちゃんがプリントされているミニバックをプレゼント。さらに抽選でなんと2名の家にあきこちゃんが訪れていっしょにゲームをプレイできるのだ。こんな機会は2度とないぞ！

■応募方法：住所・氏名・年齢・職業(学校名)・電話番号・雛形あきこちゃんと一緒にやりたいゲーム名とメッセージを記入し、商品のバーコードを同封してあて先まで

■あて先：〒530-91　大阪府中央郵便局留め　㈱サンクレスト「雛形あきこ」係（締め切り2月15日必着）

⬆これが目に優しいＴＶスクリーン「ハイパーＴＶシールドＦＳⅢ」だ

キミの部屋に雛形あきこちゃんが!!

⬅日清のうどんの乱のＣＭでおなじみの雛形あきこちゃんはスタイル抜群。Ｂ88Ｗ59Ｈ86のボディに胸キュン!!

SPOT

近代美術界にRPGの新風が吹くのだ

ファンタジーRPGイラスト展

滋賀県にある滋賀県立近代美術館で、１月５日から２月19日までの間、「ファンタジーRPGイラストレーション展」が開催される。この美術館では毎年、日本の美術界の現状を紹介しているシリーズ展覧会を行っていたが今年はちょっと路線を変更。いままで、美術館と縁が薄かった中、高校生など若い世代に向けて行われる異色のものなのだ。

この展覧会には、『ファイナル・ファンタジー』シリーズのイメージイラストなどでおなじみの天野喜孝さん、『ウィザードリィ』などで知られる末弥純さんなどの人気イラストレーター７名の作品を、多数展示するとのこと。いままで芸術としては、扱われていなかったファンタジーイラストをじかに鑑賞できるいい機会。近くを訪ねることがあったら、寄ってみてはいかがかな？

■交通案内：JR琵琶湖線（東海道本線）瀬田駅からバス「滋賀医大」行にて「文化ゾーン前」下車、徒歩５分

■観覧料：一般…650円、高・大学生…500円、小・中学生…350円

■問い合わせ：☎0775-43-2111

⬅末弥純さんの『ウィザードリィ』のイメージイラスト「若き君主」

⬆加藤洋之さんと後藤啓介さんの作品「ギョロス大帝の創作機械」

GOODS

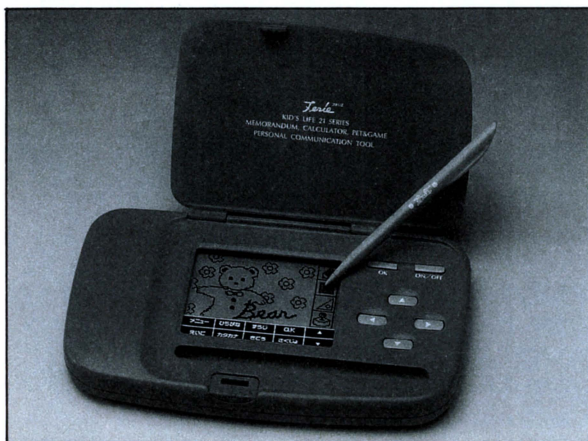
液晶画面のなかで、子ネコが飼える!?

電子手帳フェリエ

子ネコが住み着き、それを世話するというおもしろい機能を搭載した電子手帳が発売中だ。

食事を与えたり、トイレの世話をしたりと、なかに住み着いた子ネコの世話をしていく。すると、少しずつ成長し、３ヵ月ほどで大人に。その間には家出したりなど、本当のペットを飼っているかのような感覚を味わえるぞ。

■発売：セガ・エンタープライゼス

■価格：12800円（税別）

⬅手書きメモの機能や恋占いやゲームなどの機能もついていて、ネコを世話するのを忘れちゃいそう。でも、あまりかまってやらないとネコは家出してしまうぞ

CD

あのチバレイが『真サムライ』を歌うぞ

BRAND-NEW SPIRITS

NEO・GEOの『真サムライスピリッツ』のテーマソングを千葉麗子ちゃんが歌うぞ。真サムライのテーマだけど、曲はラップ調、詩のイメージは麗子ちゃん自身に近い。麗子ちゃんいわく「チバレイそのまんまの歌」とか。ほかにも麗子ちゃんが歌うナコルルのテーマ「ここにおいで」と、チャムチャムのテーマ「ふしぎなバナナン」も収録されている。

■発売：ポニーキャニオン

■価格：1000円（税込）

⬅声をあてたチャムチャムのコスプレをする麗子ちゃん

⬆好評発売中。このジャケットが目印だぞ

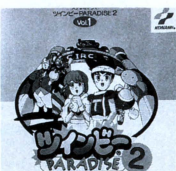
CD&VIDEO

今月は、アーケード関連を中心にリリース情報をおとどけ。バーチャルアイドル"ウィンビー"のデビューにも注目！

しあわせの楽園（パラダイス）／ウィンビー

キング
発売中／2000円（税込）

ウィンビー国民的アイドル化計画の目標であったウィンビーのデビューCD。ツインビーPARADISEでおなじみのウィンビーことパステルがバラードやロックなど5曲を歌っているぞ。クリスマススペシャルトークも収録だ。

ツインビーPARADISE2 Vol.1

キング
発売中／2800円（税込）

復活したラジオ番組・ツインビーPARADISE2のステレオドラマの第1話から第4話までを収録している。ほかにもパステルとマドカのデュエット「二人のどんぶりアイランド」も収録されているぞ。ファンは要チェックだ。

ファルコム スペシャルBOX'95

キング
発売中／7400円（税込）

年末恒例のファルコムスペシャルBOX。『風の伝説ザナドゥII』のドラマや、『英雄伝説III』のフルオーケストラバージョンなど内容盛りだくさんの3枚組み。『ぽっぷるメイル』のガウのピンバッチも封入されているぞ。

SONIC WINGS2

ポニーキャニオン
発売中／1500円（税込）

NEO・GEOで発売されたビデオシステムの縦シューティング『ソニックウイングス2』のオリジナル音源の曲とネオジオCD版の曲も収録されたCD。特典は、音速のアイドル真尾まおのステッカーが封入されているぞ。

豪血寺一族2

ポニーキャニオン
発売中／1500円（税込）

歌う格闘アクション『豪血寺一族2』の待望の音楽CD。各ステージの曲に、歌が入っていることで話題になったこのゲーム。新録による三石琴乃さんが歌う花小路クララのテーマなどのオリジナルバージョンが全曲収録されている。

スナッチャーバトル

キング
発売中／2500円（税込）

『スナッチャー』と『SDスナッチャー』から選曲されたパーフェクトセレクションシリーズ最新作。元アンセムの柴田直人さんの編曲によってスナッチャーの音楽をハードロック調にアレンジ。今回はヴォーカルアレンジもあるぞ。

ストリートファイターII

ソニーミュージック／1月1日発売／1万4300円（税込）

'94年夏に公開され、話題を集めた映画「ストリートファイターII」がはやくもビデオ化。格闘のアクションシーンの動きや絵のクオリティは目を見はるものがあるぞ。さらに話題の春麗のシャワーシーンは一見の価値が。キャストには一般からの投票で選ばれた清水宏次郎や藤谷美紀などが熱演している。巻末にミュージッククリップのオマケ付きだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

ポニーキャニオン／発売中／4800円（税込）

NEO・GEOの格闘アクション『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』の攻略ビデオ。各チームごとに、ラスボスのルガールを倒すまでを攻略している。おもしろいのは、各チームの攻略の前にあるKOFシアター。ゲーム版のオリジナルキャストによるドラマが収録されている。ドラマの内容は、チームの結成のナゾに迫っているぞ。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年（職業）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは'95年1月28日必着。なお発送をもって発表とします。

①8名

ライトスタッフ提供。『アルナムの牙』の超きれいな販促用ポスター

②5名

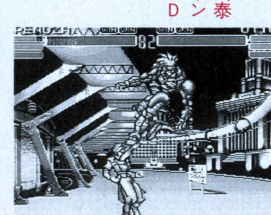
キングレコード提供。『PURE』のポストカード3枚組

③5名

NECアベニュー提供。『メルクリウスプリティー』の中村博文さんのきれいなイラストによるテレカ

④3名

レイフォース提供。宮川泰のサイン入り『スタートリングオデッセイII』の音楽CD

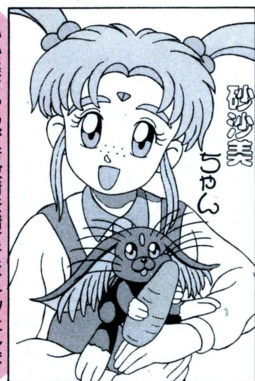
⑤5名

ライトスタッフ提供。『バトルタイクーン』の販促ビデオ。林原めぐみさんと緑川光さんが出演

あて先
〒105 東京都港区新橋4－10－7
TIM PCエンジンファン編集部
2月号インフォ・プレゼント係

はみだしインフォ　コスプレをしてディスコで踊るイベント「コスパinGOLD」が再び行われる。参加資格は、18歳以上の人でアニメソングで踊りたい人や、コスプレをしたい人ならOK。コスプレコンテストや『あすか120%』のコンサートなどのイベントも予定されているぞ。■日時：'95年1月29日（日）12：00から　■場所：芝浦ゴールド（JR山手線・田町駅下車 徒歩10分）　■参加費：前売…3000円、当日…男性4000円、女性3500円　■チケット販売：チケットぴあ（☎03-5237-9999）■問い合わせ：ブロッコリー（☎03-5387-6781）

フリートーク&フリーイラスト

智佐さんってスゴい！

横山智佐さんって、声優としての役のイメージはもちろんなんですけど、他の声優さんと違って〝元気娘「横山智佐!!」〟っていう、ご自身がブランド、キャラクターとしてズシンと存在している。そんなイメージの強さがスゴい所ですよね。

（福島県／紺野桃太郎クン）

こういうのってうれしいなぁ。わたし、代表作ってなんですか？って聞かれると「何とかかんとかの何々です!!」みたいのがなくって困っちゃうことがあるんですよ。前にかないみかちゃんが「ちーちゃんってそういうのないのにやってるのが実力派だよね」ってほめてくれたんです。それを、わたしは誇りに思ってます。だから、こんなふうに思って下さるとスゴくうれしいです。

砂沙美ちゃんが普段着を着てドキッとしました。休日って感じでスゴくかわいいです

◀愛知県／MASAクン

変なネコじゃー

うちのネコって変なんですよ。なんと智佐さんの声を聞くと変なコトをするんです。なにをするかというと、いきなり人の頭をガブっと噛んだかと思うと、いきなりゴロゴロと甘えてきたり。まるでマタタビです。ほかの人でも変な声だとするんですが、智佐さんのが一番多い!!

（愛媛県／アレックス）

おもしろーい。おちゃめなネコですね、わたしの声で反応するまるでフラワーロックみたい。わたしこの家に出前して、ネコの前で変な声で喋りまくろうかな(笑)。うちでもネコを飼ってるんですが、わたしの声を聞かなくても、姿を見ると逃げます(笑)。お父さんとお母さんにはスゴくなついてて、お父さんたちが旅行しているときはわたしがゴハンあげてるのに、なついてくれないの、うちのミーシャ（涙）。

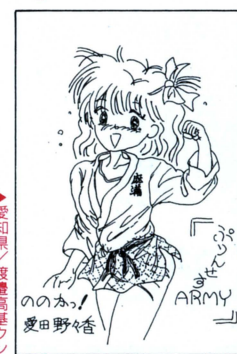
「生物」が好きっ

関係ないけど「生物」の中で何が好きですか？　僕はタニシを1匹だけ飼育してたり(過去形…)、イモリを飼育したり、金魚とか熱帯魚とかも。何でもかんでも「生物」が好きです。自分でもワケわかんないヤ。

（神奈川県／宍戸岳彦）

えっとーナマモノだとケーキが好きです…違う？(笑)。昔、飼ってたハムスターが大好きでルパンって名付けてたんですけど。だから生物では、ハムスターが好きですね。

砂沙美ちゃんが夢見るプリティサミーですね。コスプレを思い出してちょっぴり恥ずかしい

◀千葉県／帝釈天クン

わ、かわいい。「ぷりんせすARMY」の、ののかちゃんです。ののかを描いてくる人は珍しいですね。ありがとう

◀愛知県／渡邉高基クン

なんでも聞いちゃえ！ 直撃 公開質問箱

Q：好みの男性像と、その人に言われてみたい言葉は？

（宮城県／十六夜朧月クン）

A：好きな男性のタイプは〝ルパン3世〟ですね。そして大仏のような人、っていってもすごく大きな心を持ってるという意味で大きな掌を持ってて、掌の上で私が42.195km走れちゃう人。で、言われてみたい言葉は「ドロボーです」です　（笑）。

Q：声優としていままで仕事をしてきて一番嬉しかったことは？

（千葉県／帝釈天クン）

A：ファンレターをもらって「私は智佐さんの何々の作品を見て声優を目指すようになりました」っていう手紙があったの。私がルパンの「カリオストロの城」を見て声優を目指したのと同じ。いつの間にか自分がその憧れられる立場になっていたのを知って、感激しました。

Q：今までで一番心に残ってるセリフは何の役ですか？

（北海道／日々野晴矢）

A：一番っていうといっぱいありすぎて…。一番最近の話では、「ZENKI」の第2話で、千明のくちびるがムムムって近づいてくるシーンがあったんです。そこで台本にないんだけど栗林の空想のシーンなのでサービスで「好き」っていれて下さいと言われて…。わたし唇がムムムっと近づいてくるなかで、どこで「好き」って入れようとためらってたら上手く言えなくて「しゅき」って言っちゃったんです。スタジオは大爆笑の嵐。でも、それにOKが出ちゃって(笑)。この2話を試写で見たらスゴくおかしかったんですよ。

Q：あのカブキ役の山口勝平さんと仲が良いそうですね。まさか、智佐さんの彼氏なんでしょうか？

（沖縄県／新垣貴史クン）

A：彼氏なんつーコトはありません。本当にスゴく仲良しなんですよ。わたしは勝平クンにとって唯一強くでれる相手らしい…。勝平クンってスタジオで暴れまわるんですよ。ゲームの『空想科学世界ガリバーボーイ』収録のときに冨永みーなさんが「勝平クン、ちょっとおとなしくしたら」ってピシッと言ったらスゴく静かになって。そのあとみーなさんがわたしのところに来て「智佐ちゃん、最初が肝心なのよ」って(笑)。

今月のお題目

横山智佐(さん)杯・キャライラストコンテスト

始まりました「横山智佐杯キャライラストコンテスト」。力作ぞろいのなかから、智佐さんに選んでもらったぞ。さて、栄えあるグランプリは誰の手に輝くのか？

◀東京都／栗山雅幸クン

奇麗にカラーで描いてくれてありがとう。デビューのころって鳥の役が多かったなぁ。懐かしいです

▼東京都／ぷるピュアークン

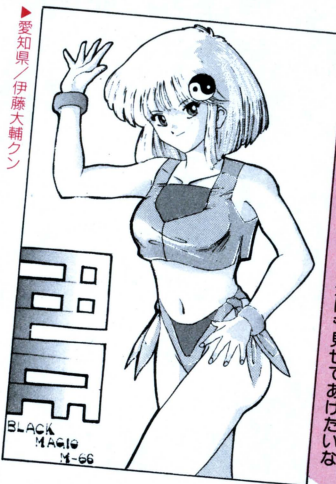
アイテア勝利といった感じです。ユナが桃太郎の格好をして、おともにわたしが演じたキーコもいるという。このアイテアがスゴく気に入りました

▲北海道／アキバ&40クン

わぁー「ラムネ&40」のミルクですね、なんか懐かしい。食べ物抱えてるところがミルクらしくっていいです

砂沙美ちゃんが魎皇鬼の着ぐるみを着てるイラストです。とてもいきいきしてますね

▶愛媛県／アレックスクン

▶愛知県／伊藤大輔クン

これぞデビュー作。これが来ると思わなかった。表情やスタイルがステキ。士郎先生にも見せてあげたいな

このキャラは地に近い低めの声で演じたの。ぜひプレイしてみてください。わたしもやりたいです

▲埼玉県／ああっゆり子さまクン

グランプリ

この作品がグランプリ。なにが描いてあるかというと「天地無用！」の津名魅のコスチュームを着たわたしなんですよ。本当に似ててビックリしちゃいました。砂沙美は多いんですけど、津名魅って少ないんですよ。でもこれハガキの表に住所書いてないの。何か送りたいから住所送ってきてね。

▲埼玉県／川口寿クン

INFORMATION

智佐さんの'95年初めごろの仕事予定をCHECKしたぞ。

★1月8日（日）朝9時からフジテレビ系で「空想科学世界ガリバーボーイ」ゲームと同じミスティをやります。ゲームの方でしっかり役作りができていたので、そのまんま苦労なく演じてます。

★1月9日（月）夜6時からTV東京系で「鬼神童子ZENKI」というアニメでお祓い見習いの役千明をやります。セリフで本物の密教の呪文があって、これが長い!! 1回で終わりかと思ったら2回ぐらい繰り返さないとダメで、生まれて初めて居残りしました。

★ラジオで「広井王子のマルチ天国」を今年も引き続きやります。これは文化放送で毎週日曜日の夜7時半から。なかで即興ラジオドラマをやってて、広井さんが忙しいなかで書いてきた短い台本を、アドリブを入れたり雑談を交えながら長くひっぱるの(笑)。少年Aの名前も2000通を越えるハガキからアンサーに決定しました。

お便り募集

第3回パーソナリティ **かないみか**さん

第3回のパーソナリティーは『誕生』の田中久美や『モンスターメーカー』のロリエーンなどで知られる、かないみかさん。かわいらしくて無邪気なキャラクタを演じさせれば天下一のかないさんにバシバシお手紙ちょうだいね！

…………PROFILE…………

3月18日生まれ、血液型O型。東京都出身。代表作に「アイドル天使ようこそようこ」ようこ役や「きんぎょ注意報」のわぴこ役などがある。CDも3枚リリースされており、多方面に活躍中。

このコーナーは、読者のみなさんからのお便りで構成されるコーナーです。採用された人には、サイン色紙などをプレゼントするぞ。好きな声優さんとコミニュケーションしてプレゼントがもらえるこのコーナー。どんどんと投稿してきてね。なお、今月のお便りの締め切りは1月28日必着です。

●フリートーク&フリーイラスト●

お便りや、イラストを掲載するコーナー。内容は自由だぞ。なおイラストは、ハガキ大の紙に白黒で描いて送ってね。

●直撃　公開質問箱！●

読者から寄せられた質問に、答えてもらうぞ。おもしろい質問を待ってるぞ。

●今月のお題目●

今回のお題目は「キャラクタ人気ランキング」。いままでかないさんの演じたキャラで一番これが好きとかのお便りやイラストを募集して、その結果でどのキャラが人気があるのかランキングをつけてしまうぞ。組織票や大量投稿もOKだ。

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンファン　かないみか○○係

第2回　パーソナリティ　**3月号は久川綾さんです**

PC ENGINE 最新 DATA BANK

10月29日から11月29日までの売り上げBEST10と、1月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交え最新の情報をお伝えする。

月間売り上げ BEST 10

今月は充実した新作ソフトが多かったせいか、1本のソフトに人気が集中することなく、安定したポイント数となった。『ドラゴンボールZ』や『〜セーラームーン Collection』など、前人気の高かったソフトがやはり上位の座におさまった。新作以外では、再販された『ときめき〜』のパワーが目立つ。来月号もまた大量のソフトが発売されるため、大きな変動が起こると思われる。

ファンにはたまらないビジュアルシーンたっぷりの『〜セーラームーン〜』

10/29〜11/29の新作

11/5 ハイパーウォーズ
11/11 ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説
11/18 電脳天使 デジタルアンジュ
11/25 クイズアベニューIII
ゲッツェンディーナー
コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編
新日本プロレスリング '94バトルフィールドイン闘強憧夢
美少女戦士セーラームーン Collection

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説	623	バンダイ/アクション '94年11月11日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
2	ー	ときめきメモリアル	523	コナミ/シミュレーション '94年5月27日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
3	初	美少女戦士セーラームーン Collection	336	バンプレスト/バラエティ '94年11月25日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
4	初	ゲッツェンディーナー	273	NEC ホームエレクトロニクス/アクション '94年11月25日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
5	初	電脳天使 デジタルアンジュ	250	徳間書店インターメディア/アドベンチャー '94年11月18日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
6	初	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編	203	日本テレネット/ロールプレイング '94年11月25日発売/7600円/スーパーCD-ROM²
7	ー	アドヴァンストV.G.	150	テイジイエル販売/アクション '94年7月22日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
8	ー	YAWARA!2	140	ソフィックス/アドベンチャー '94年9月23日発売/7900円/スーパーCD-ROM²
9	初	卒業写真/美姫	123	ココナッツジャパン/アドベンチャー '92年10月28日発売/8980円/スーパーCD-ROM²
10	2	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	120	レイ・フォース/ロールプレイング '94年10月21日発売/9600円/スーパーCD-ROM²

読者の声 本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

・いままでのゲームになかったものをだしている (大阪府/Mクン)
・グラフィックがとてもキレイだった (千葉県/Sクン)
・操作のコツをつかんでしまえばラクチン (東京都/Mクン)
・1人目の桃白白が殺せない。くやし〜 (愛知県/Aクン)
・戦闘時間が長くなるのがちょっと気になる (長野県/Uクン)
・ゲームのアイデアはいいが敵が強すぎる (愛知県/Mクン)
・ステージ間のビジュアルの話の進め方に無理がある (愛知県/Tクン)
・難しくて何度も泣きそうになった (神奈川県/Yクン)

表の見方 ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気BEST10

年末にかけて話題作が続々とリリースされるため、今月の前人気はタイトルの入れ替えが激しくなった。初登場ソフトが3本もあるのは前人気では珍しい。なかでも一番の注目は、先月タイトル発表されたばかりの『同級生』だろう。高いポイントをたたき出し、2ヵ月連続1位だった『風の伝説ザナドゥII』を大きく引き離してのトップとなった。

また、今月は「同級生」を始め、NECアベニューのソフトが3本とも初のベスト10入りを果たしている。ベスト10常連のハドソンのソフトに、どう抗していくのか今後が非常に楽しみである。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	初	同級生	213	NECアベニュー 開発状況50%
2	1	風の伝説ザナドゥII	147	日本ファルコム 開発状況40%
3	9	銀河お嬢様伝説ユナ2	140	ハドソン 開発状況70%
4	5	聖夜物語	133	ハドソン 開発状況50%
5	8	プリンセスメーカー1	107	NECホームエレクトロニクス 開発状況100%
6	3	天外魔境III	100	ハドソン 開発状況10%
7	11	魔導物語I　炎の卒園児	93	NECアベニュー 開発状況60%
8	初	天外魔境　カブキ一刀涼談	87	ハドソン 開発状況90%
8	初	ドラゴンナイト&グラフティ	87	NECアベニュー 開発状況70%
10	10	愛・超兄貴	53	日本コンピュータシステム 開発状況90%

以下、メタルエンジェル2、モンスターメーカー　神々の方舟、プリンセスメーカー2、マージャンソード　プリンセスクエスト外伝と続く

今月のPICK UP

パソコン版の大ヒット作『同級生』。竹井正樹がキャラデザインした作品、『卒業』シリーズや『誕生　デビュー』も前人気が非常に高かったが、初登場1位は『同級生』が初めて。編集部に送られてくるハガキでの反響もスゴイ。移植希望にも毎回登場していたタイトルだけに、読者の喜びもひとしおなのだろう。今後も目を離せないソフトとなりそうだ。

移植希望BEST10

首位が揺るぎないものとなった、『ポリスノーツ』。今月で3ヵ月連続V達成を見事に果たした。さらに、『ぷよぷよ通』も順調にランクアップし、なかなか上位をあけ渡さなかった『ああっ女神さまっ』を僅差でかわしている。

注目したいのは、先月に引き続き格闘ゲームに陰りが見えてきたことだ。『真・サムライ〜』こそ初登場したが、一時は上位の座に君臨したタイトルが軒並みダウン。『スーパーストIIX』は9位に、『サムライスピリッツ』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』は、そろってベスト10外へ落ちてしまった。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	1	ポリスノーツ	133	コナミ／パソコン アドベンチャー
2	4	ぷよぷよ通	100	コンパイル／業務用 パズル
3	2	ああっ女神さまっ	93	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
4	3	ラングリッサーII	87	日本コンピュータシステム メガドライブ／シミュレーション
5	4	天地無用！　魎皇鬼	80	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
6	11	ドラゴンナイト4	73	エルフ／パソコン シミュレーション
7	9	アイドルプロジェクト	67	ケイエスエス／パソコン シミュレーション
8	12	英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語　白き魔女	53	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
9	7	スーパーストリートファイターIIX	47	カプコン／業務用 アクション
10	初	真・サムライスピリッツ	40	SNK／業務用 アクション

以下、スレイヤーズ、リッジレーサー、ヴァンパイア　ザ ナイト ウォリアーズ、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94、銀河英雄伝説III、豪血寺一族2と続く

今月のPICK UP

本誌、移植の泉で紹介して以来、上位10位内にランクインを果している『アイドルプロジェクト』。現在はOVAなど各種メディアでの展開が目立っている。

発売元のKSSでは、家庭用ゲーム機での展開も考えてはいるが、現時点では移植に関する具体的な話は出ていないとのこと。このまま、ユーザーの人気が高まれば移植の発表がおこなわれる日も近いかもしれない。

中古ソフトの動向

今月取りあげた10タイトルは、新旧のソフトの差がハッキリと価格に反映されている。これから年末年始にかけて、キミのお小遣いをどのソフトに使うのか参考にして欲しい。新作を1ヵ月ガマンして買うのもいいぞ。

右の表に書かれた価格は、株式会社メッセサンオー（東京本店）のもので、販売価格は税別、買取価格は税込で表記されています。
〔問い合わせ先〕株式会社　メッセサンオー
03-3255-3451

タイトル	販売価格	買取価格	タイトル	販売価格	買取価格
女神天国	4500円	3000円	3×3EYES　三只眼變成	4980円	3000円
スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争	4980円	3000円	ぷよぷよCD	3400円	2300円
ドラゴンハーフ	2800円	1600円	天外魔境　風雲カブキ伝	780円	400円
誕生　デビュー	3200円	2200円	ドルアーガの塔	490円	300円
サークIII	3980円	2300円	ボンバーマン'94	780円	400円

※表の10タイトルは、PCエンジンファン1月号で、月間売り上げベスト10にランクされたものです。

ソフト合計
60本!!

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号(①～⑥)を1つ書き(記入欄はハガキ裏の右上)、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)50円切手を貼ってポストまで/ 応募の締め切りは1月28日(必着)。当選者の発表は'95年2月28日発売の4月号でおこないます。

今月のプレゼント 各10名様

①愛・超兄貴
②セクシーアイドル麻雀 野球拳の詩
③ソリッド フォース
④ファイプロ女子憧夢超女大戦
⑤プリンセスメーカー1
⑥メタルエンジェル2

アンケート

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校
2 中学校
3 高等学校
4 大学
5 専門学校
6 会社員
7 その他

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今月の特別付録「大技林'95」について、あてはまる番号を1つ選んでください。
1 とても役に立った。
2 役に立った。
3 何も思わない。
4 特に必要なかった。
5 必要なかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ゲームの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 ウルテクが知りたかった。
4 読者ページが読みたかった。
5 新作ゲームの発売情報が知りたかった。
6 攻略の記事が読みたかった。
7 毎月定期的に購入しているので。
8 付録がほしかった。
9 その他。

17 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 すでに購入済。
2 購入を予定している。
3 しばらく様子を見て検討。
4 購入予定はない。

18 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128 (セーブくん)
3 マルチタップ
4 アーケードパッド(アベニューパッド6)
5 ファイティングスティックPC(ファイティングスティックマルチ)
6 なし

19 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01 業務用
02 パソコン
03 メガドライブ
04 ファミコン
05 スーパーファミコン
06 セガサターン
07 スーパー32X
08 3DO
09 プレイステーション
10 その他

20 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

12月号プレゼント当選者発表(敬称略)

アルナムの牙 獣族十二神徒伝説
北海道/佐々木太一・14歳
栃 木/津久井順紀・17歳
千 葉/横張 孝治・14歳
新 潟/小山 智子・12歳
福 井/坪内 英且・12歳
三 重/東 克俊・16歳
大 阪/福原 直樹・16歳
兵 庫/植村 武人・15歳
広 島/飯田 寿・19歳
福 岡/安河内 聡・20歳

カードエンジェルス
茨 城/飯島 宏昌・16歳
長 野/山田さやか・14歳
岐 阜/増田 武・20歳
大 阪/中尾 拓哉・23歳
和歌山/金原 永五・26歳
広 島/三原 辰司・30歳
徳 島/坂東 淳・27歳
福 岡/二反田靖彦・21歳
大 分/三池健太郎・20歳
宮 崎/高津佐清春・24歳

ゲッツェンディーナー
山 形/佐藤 和郎・16歳
栃 木/浜野 誠也・14歳
千 葉/上村 光彦・18歳
新 潟/藤井 昭男・24歳
富 山/梶田 弘史・14歳
長 崎/鷲野 友子・14歳
大 阪/矢野 雄治・23歳
/山本 実・22歳
鳥 取/坂田 善隆・26歳
佐 賀/峰川 厚・18歳

コズミック・ファンタジー4 激闘編
青 森/岩渕 智嘉・17歳
宮 城/澤田 直哉・20歳
新 潟/松田 和秋・16歳
富 山/大坪 健介・15歳
静 岡/近藤 勇人・16歳
静 岡/中山 万也・20歳
京 都/赤坂 信輔・17歳
広 島/森 健一郎・21歳
高 知/山川 泰弘・16歳
大 分/都留 康司・16歳

美少女戦士セーラームーンCollection
福 島/渡辺 昌樹・16歳
千 葉/木下 悟・19歳
東 京/上垣 幸祐・19歳
新 潟/村山 聡・17歳
兵 庫/上田 良作・15歳
岡 山/森下 浩子・15歳
香 川/一本松 隆・17歳
愛 媛/石丸 光洋・15歳
福 岡/乾 久徳・21歳
佐 賀/吉田 健一・18歳

ロードス島戦記II
北海道/池田 淑也・12歳
宮 城/菊地 賢史・18歳
千 葉/浅見 孝・19歳
新 潟/島倉 龍一・18歳
愛 知/大平 貴光・19歳
滋 賀/北川 博亮・16歳
京 都/佐々木絵美・20歳
大 阪/金沢 秀雄・15歳
福 岡/樽見 紀子・17歳
/森永 良太・12歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No.	表1　今号の記事
01	表紙
02	[完全スクープ]ドラゴンナイト&グラフティ
03	[総力特集①]天外魔境　カブキー刀涼談
04	[総力特集②]愛・超兄貴
05	[編集部独断 発売日大予想]同級生
06	[編集部独断 発売日大予想]風の伝説ザナドゥII
07	[編集部独断 発売日大予想]空想科学世界ガリバーボーイ
08	[編集部独断 発売日大予想]魔導物語 I　炎の卒園児
09	[編集部独断 発売日大予想]聖夜物語
10	[新作情報]ファイプロ女子　憧夢超女大戦　全女vsJWP
11	[新作情報]ソリッド フォース
12	[新作情報]雀神伝説
13	[新作情報]セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩
14	[超新作速報]あすか120%
15	[超新作速報]ヴァージン・ドリーム
16	[超新作速報]スーパーリアル麻雀PV　カスタム
17	[攻略大全XX]卒業II F X
18	[攻略大全XX]バトルヒート
19	[攻略大全XX]TEAM INNOCENT
20	[攻略大全XX]プリンセスメーカー1
21	[攻略大全XX]卒業II　ネオ・ジェネレーション
22	[攻略大全XX]とらべら～ず/　伝説をぶっとばせ
23	[攻略大全XX]アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
24	[攻略大全XX]ボンバーマンぱにっくボンバー
25	[攻略大全XX]メタルエンジェル2
26	移植の泉
27	PC-FX FAN
28	[READER'S LAND]フリートーク、イラストetc
29	[READER'S LAND]法廷倶楽部
30	[READER'S LAND]極私的ゲーム評
31	クリエイターズルーム
32	インフォスクラム
33	声優ホットライン　第1回
34	PC ENGINE DATA BANK
35	[コミックス]魔導物語　ルルーの大奮闘編　第7回
36	第5回魔導4コマPCエンジンファン月間賞発表
37	アフレコScramble
38	UL-TECH Wonder Land
39	新作発売カレンダー
40	[特別付録]大技林'95

No.	表2　雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	週刊ファミコン通信
04	ゲームオン/
05	覇王
06	必本スーパー/
07	㊙スーパーファミコン
08	The　スーパーファミコン
09	電撃スーパーファミコン
10	サターンFAN
11	セガサターン　マガジン
12	The　プレイステーション
13	プレイステーションマガジン
14	V　JUMP
15	LOGIN
16	コンプティーク
17	電撃王
18	MSX・FAN
19	3DO　マガジン
20	マイコンBASICマガジン
21	CD-ROMパラダイス
22	ゲームブラスト
23	ゲームチャージ
24	ゲーム・ユウ・ツウ
25	Game Walker
26	ゲーメスト
27	パワーゲーマー
28	バーチャル・アイドル
29	コロコロコミック
30	コミックボンボン
31	月刊マンガボーイズ
32	月刊少年キャプテン
33	月刊少年エース
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年ジャンプ
36	週刊少年チャンピオン
37	週刊少年マガジン
38	その他

No.	表3　機種名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ディスクシステム
03	ツインファミコン
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ
06	ウルトラ64
07	バーチャル・ボーイ
08	PCエンジン(コアグラフィックスI・II、シャトルを含む)
09	PCエンジン　スーパーグラフィックス
10	CD-ROM²システム
11	スーパーCD-ROM²システム
12	PCエンジンDUOシリーズ(DUO-R、DUO-RX)
13	PCエンジン　LT
14	PCエンジン　GT
15	スーパーシステムカード
16	アーケードカードDUO(アーケードカードPRO)
17	PC-FX
18	メガドライブ(メガドライブ2)
19	MEGA-CD(MEGA-CD2)
20	ゲームギア
21	MEGA-JET
22	ワンダーメガ(ワンダーメガ2)
23	セガサターン(V・サターン)
24	スーパー32X
25	プレイステーション
26	MSXシリーズ(MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR)
27	PC-9801/8801シリーズ
28	PC-9821シリーズ
29	FM TOWNS(マーティー、マーティー2を含む)
30	DOS/V機
31	マッキントッシュシリーズ
32	NEO・GEO
33	NEO・GEO　CD
34	LYNX
35	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
36	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
37	3DO（REAL、REAL II、TRY）
38	その他
39	何も持っていない
40	特に買いたくない

No.	表4　ゲーム名
	………PCエンジン………
001	愛・超兄貴
002	悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
003	あすか120%(仮称)
004	アドヴァンストV.G.
005	姐
006	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
007	アンジェラス2　ホーリーナイト
008	イースIV　The Dawn of Ys
009	イースI・II
010	ヴァージン・ドリーム
011	栄冠は君に　高校野球全国大会
012	エメラルド ドラゴン
013	カードエンジェルス
014	風の伝説ザナドゥ
015	風の伝説ザナドゥII
016	餓狼伝説SPECIAL
017	銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス
018	クイズアベニューIII
019	空想科学世界ガリバーボーイ
020	ゲッツェンディーナー
021	GS美神
022	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編
023	サークIII
024	3×3EYES　三只眼變成
025	ザ・ティーヴィーショー
026	雀神伝説
027	Jリーグ トリメンダスサッカー'94
028	新日本プロレスリング'94　バトルフィールド イン 闘強導夢
029	スーパーシュヴァルツシルト2
030	スーパーリアル麻雀PV カスタム
031	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争
032	スチーム・ハーツ
033	ストライダー飛竜
034	SNATCHER
035	スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト
036	スペースファンタジーゾーン
037	聖夜物語
038	セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩
039	卒業II　ネオ・ジェネレーション
040	卒業写真/美姫
041	ソル：モナージュ
042	ソリッド フォース
043	誕生　デビュー
044	天外魔境II卍MARU
045	天外魔境III
046	天外魔境　カブキー刀涼談
047	天外魔境　風雲カブキ伝
048	電脳天使　デジタルアンジュ
049	同級生
050	ときめきメモリアル
051	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
052	ドラゴンナイト&グラフティ
053	ドラゴンナイトIII
054	ドラゴンハーフ
055	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
056	とらべら～ず/　伝説をぶっとばせ
057	熱血レジェンド　ベースボーラー
058	ハイパーウォーズ
059	バスティール2
060	バステッド
061	美少女戦士セーラームーン
062	美少女戦士セーラームーン　Collection
063	ファイプロ女子憧夢超女大戦　全女vsJWP
064	藤子・F・不二雄の21エモン　めざせ/　ホテル王
065	ぷよぷよCD
066	ブラッド・ギア
067	プリンセスメーカー1
068	プリンセスメーカー2
069	ぽっぷるメイル
070	ボンバーマンぱにっくボンバー
071	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
072	マッドストーカー　フルメタルフォース
073	魔導物語I　炎の卒園児
074	ミサイルファイター(仮称)
075	女神天国
076	メタルエンジェル2
077	もってけたまご
078	モンスターメーカー　神々の方舟
079	YAWARA/2
080	Linda³
081	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編
082	レニーブラスター
083	ロードス島戦記II
	………PC-FX………
084	お嬢様捜査網（仮称）
085	オリジナルRPG（仮称）
086	キューティーハニー(仮称)
087	紺碧の艦隊
088	上海　万里の長城
089	全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
090	卒業II F X
091	TEAM INNOCENT
092	バーチャルインベーダー（仮称）
093	パチンコ(仮称)
094	バトルヒート
095	ペブルビーチの波濤
096	麻雀(仮称)〔ナグザット〕
097	麻雀(仮称)〔日本物産〕
098	麻雀悟空　天竺（仮称）
099	マスターズ(仮称)
100	野球(仮称)
101	ラスト・レベレーション(仮称)
102	リターン・トゥ・ゾーク(仮称)
103	ルナティック・ドーン
104	レーシング(仮称)
	………LD-ROM²………
105	ヴァジュラ弐
106	GOKU
107	美リュージョンコレクション　坂木優子
108	美リュージョンコレクション　渡辺美奈代
109	美リュージョンコレクション3(仮称)
110	ブルー・シカゴ・ブルース
111	メロンブレイン

アンケートに答えるうえでの注意

1．記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2．数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：□□10　良い例：0 1 0

3．間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：1 4　良い例：1 4

4．郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5．移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

人気女子プロレス団体の公認ゲーム!!

全女 VS JWP

CD
アーケードカード専用
メーカー名:ヒューマン
発売予定日:'95年2月3日
予定価格:9800円(税別)
ジャンル:スポーツ
継続機能:コンティニュー・バックアップメモリ
その他:マルチタップ対応(最大4人)
開発状況:100%

おなじみ『ファイプロ』シリーズのPCエンジン版最新作。いよいよ今回は、ファン待望の女子プロで登場だ。新たに加わった操作や演出などの説明に加え、登場選手全員を必殺技つきで紹介していく。

実在の女子プロレスラー24人が熱い戦いに挑む

格闘技ブームといわれる昨今、戦っているのは、むさい男たちばかりではない。そう、女子プロレスを忘れてはいまいか。

このプロレスゲームは、人気の女子プロレス団体である「全日本女子プロレス」と「JWP女子プロレス」の公認を受けている。よって、出場選手も技の数々も、すべて実在のものばかり。それらを自分の手で操作できるというのはファンにはたまらないものなのだ。

女の情熱がぶつかりあうリングで、どんなドラマが見られるのであろうか!

選手本人の声でキャラがしゃべり、叫ぶ

このゲームでは試合中などに、選手の声を聞くことができる。これらの声はすべて、選手本人がアフレコによってあてているのだ。

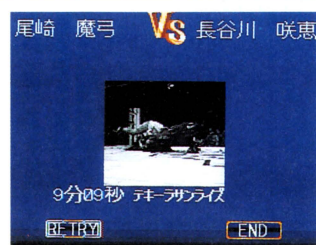
特にオープニングは、3人のプロレスラーとJWPの山本代表が、それぞれの女子プロレスに対する熱い思いや決意を、数分にわたって語ってくれるのだ。これも公認ゲームならではと言えよう。

オープニングの北斗選手。怒っているみたい…

倒れた選手の髪をつかんでむりやり起こす

必殺技で勝利すると、実写で技を再現

登場する選手には全員、必殺技が設定されている。最後にその技を使って相手を倒せば、なんと試合後にその技を、実写取り込みの動画で再現してくれるのだ。

必殺技は1人にひとつ。技によっては決めにくいものもあるが、ダメージもそれ相応に高いので、チャンスがあったら出してみよう。

この実写取り込みが動くのだ

パフォーマンスボタンで試合を盛り上げる

新しいシステムとして、今回パフォーマンスボタンというものが設定された。これを押すと、試合中に選手が叫んだり、ポーズをとったりしてくれるのだ。技が決まったときや、これからフィニッシュを決める前などにやると、選手の気持ちが味わえるぞ。

倒れた相手の目の前で、気合を入れているところ

あ、カッコつけてるスキに相手が起きてきたぞ

リーグ戦や軍団対抗戦などのモードも充実

ゲームのモードは大きく分けて全部で5つ。人間やコンピュータ相手に戦うエキシビションマッチ、コンピュータを相手にすべての選手と勝ち抜き戦を行うウイニングロード。また、最高参加8人(タッグで8組)で行うトーナメント戦やポイント制リーグ戦。さらに、団体や選手タイプでそろった、軍団対抗のイリミネーションマッチが用意されている。自分のお気に入りの選手を使って頂点を目指せ。

これがゲームのメニュー画面。オプションによる設定変更なども、ここで選ぶことができる

カンタンな操作で豊富な技を出せるシステムを継承

基本操作は従来のシリーズとほとんど変化なく、とても簡単なもの。ランボタン、Ⅰボタン、Ⅱボタンと方向キーの組み合わせで、1キャラにつき20種類以上の技を出せる。もちろん、走ったりコーナーポストに登ったり、相手をロープに投げたりすることも可能だ。

キックの種類も豊富にあるぞ

トップロープからの攻撃も可能

倒れている相手に攻撃

こちらの攻撃や相手の自爆で、敵が目の前に倒れたら、一方的に攻撃をしかけられる。

かけられる技は選手ごとに2種類ある。相手のどの位置で出すかで技も変わってくるのだ。

さっそく足に攻撃だ。相手を休ませるな

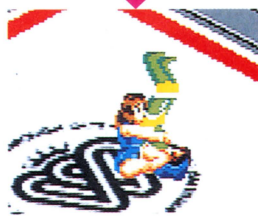
大技は相手が弱ってから

組み合ってから出す技は、大技、中技、小技の3つに分けられる。この中で、最も相手に与えるダメージが大きいのが大技だ。

しかし、タイミングよく大技をかけたとしても、必ず成功するとは限らない。じつはこの技は、相手がかなり体力を消耗していないと成功しにくいのだ。また逆に、技をかけて失敗すると、相手に反撃をくらってしまうぞ。

このゲームには体力ゲージがないので、技を返す速さや、フォールを返す速さなどにより、相手の体力を判断していくことになる。

大技をちょっと試したけど、まだ相手は元気。この後反撃をくらう

相手は弱っているぞ。さあ、大技をたたき込め

決まった！ 相手は脳天直下で大ダメージだ!!

組み合ったらタイミングで技を入力

プロレスの基本は、やはり組んでからの技のかけ合いであろう。

近い間合いで方向キーを押すと互いに肩を組む。そこで、自分の出したい技を入力するのだ。互いの体力や入力のタイミングで、技が成功するかどうかが決まるぞ。

組み合った状態。あわてずにコマンドを入力

いろんな技が、このようにかけられるのだ

ロープやコーナーポストへ向けて投げられる

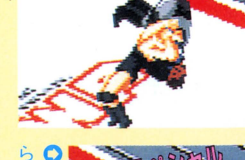
女子ならではのパワフルな技の数々

豊富に用意された技の数々も、当然実在のものばかり。女子ならではの技も多い。男子プロレスで有名な技も、かけるのが女子ということなのだろうか、こころなしか華やかに見える。すべて知っていたら、あなたはプロレス通!?

技の受けすぎには要注意

キューティースペシャル

さあいくぞ！ 相手を抱えた状態でぐっと腰をおろし、一気に持ち上げてそのまま後ろに落としてフォールだ

全日本女子の選手が基本に持つ独特の投げ方

相手の両手を固め、相手を後方にたたき落とす強烈な技

ロシアの格闘技サンボの投げから固める技

連続して蹴りをたたき込む。見ていてとても痛そう

相手の両腕をワキから固めて、持ち上げる

もとはメキシコのレスラーが開発した軽やかな技

※このゲームは6ボタンパッド、メモリベース128に対応しています

団体の名誉と女の意地をかけて戦う選手たちを全紹介

このゲームに登場する2つの団体の選手は全部で24人。それぞれ個性豊かで多彩な技を持っており、モデルとなった選手のイメージどおりのキャラになっている。

ここでは、すべての選手の簡単な紹介に加え、動画再現される必殺技もまとめて紹介していくぞ。

全日本女子プロレス

今年で26年と、日本一長い歴史を持つ団体。年間250回の興行回数は、プロレスの団体で一番多い試合数である。ビューティーペアやマッハ文朱、クラッシュ・ギャルズなどの選手が所属していたので、有名さも日本一。最近では、ハーディングの獲得さわぎなどで、話題の多さでも日本一をねらう。

今、一番有名なアジャ選手24歳♡

井上　貴子

オーロラスペシャル

プロレス以前はモデルをしていた。最近も、写真集を出したりしている

長谷川　咲恵

ロコモーション ダブルアームスープレックス

次期、全女のエース候補。空手でインターハイに出場したことがある

みなみ　鈴香

変形パワーボム

北斗とタッグを組んでいたベテラン選手。試合巧者だと評判の選手

三田　英津子

デスバレーボム

じつは、世田谷のお嬢様だとのこと。全日本の選手の中では、一番デカい

アジャコング

裏拳

世界の超獣と呼ばれる、現WWWAチャンピオン。テレビでもおなじみ

北斗　晶

ノーザンライトボム

首の骨を折ってしまったが、奇跡のカムバック。先のVトップで優勝

下田　美馬

タイガースープレックス

三田とのタッグで現在2冠王。すばやい動きで相手をほんろうするのだ

バット吉永

浴びせ蹴り

残念ながら、つい先日引退してしまった。西日本の空手のチャンピオン

ブル中野

ローリングギロチンドロップ

アジャの前のWWWAチャンピオン。今はアメリカのWWFで主に活躍中

豊田　真奈美

ジャパニーズオーシャン サイクロンスープレックス

華麗な空中技と、オリジナルスープレックス、そして黒い水着が魅力的

堀田　裕美子

ピラミッドドライバーEX

キックが得意。JWPのダイナマイト関西とは、深い因縁があるのだ

伊藤　薫

スーパーフットスタンプ

愛称はガチャ。別名、世界一怖いピーターパン。マラソン好きは有名

山田　敏代

リバースゴリースペシャルボム

首の大ケガで引退寸前だったが、不死鳥のように復活。キックが得意だ

井上　京子

ナイアガラドライバー

プロレスの申し子と呼ばれる天才ファイター。器用な上にパワフルだぞ

チャパリータASARI

スカイツイスタープレス

リングネームの意味は、小さいアサリ。空中殺法が得意の身軽な選手

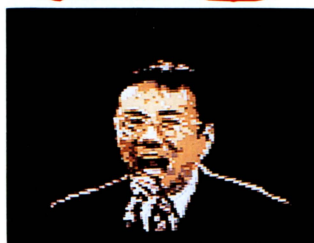
吉田　万里子

フライングボディプレス

首のケガから復活した選手。今、実力派選手への転身を図っている

JWP女子プロレス

JWP 公認

かつてのジャパン女子プロレスの流れを汲む、設立3年目の新しい団体。選手人数は少ないが、アイドルレスラーや実力派選手など、個性豊かな選手が並ぶ。
『ピュアハート　ピュアレスリング』という目標を掲げたスタイルは、すでに多くの固定ファンを作り上げており、今後の活動がとても気になる団体である。

⬆ＪＷＰを設立した山本代表。昔は殺陣（たて）をしていたとのウワサ

デビル雅美

恐怖パワーボム

全日本女子を引退後、フリーを経てＪＷＰへ。料理の腕前も有名なのだ

ダイナマイト関西

スプラッシュマウンテン

ジャパン女子の時の名前はミスＡ。アジャをキックでＫＯしたこともある

尾崎　魔弓

テキーラサンライズ

かつてはヒール（悪役）でならしていた。小さい体だが、うたれ強い

キューティー鈴木

ドラゴンスープレックス

尾崎選手との写真集も話題だった。最近は、実力派を目指して奮戦中

プラム麻里子

フィッシュストレッチスリーパー

本名は梅田麻里子。サンボの技を利用した戦い方をするのだ

福岡　晶（ひかり）

ムーンサルトプレス

豊田選手にあこがれて女子プロに。ＪＷＰの次期エース候補といわれる

キャンディー奥津

ローリング
ジャーマンスープレックス

まだ20歳なのだが、腕っぷしは強く、現ジュニアチャンピオンとして活躍

ボリショイ キッド

裏投げ

ナゾのマスクマン。すばやい動きで戦う。日本語の上手な自称ロシア人

オリジナルレスラーを作ろう

このシリーズの魅力のひとつに、自分で作ったオリジナルのレスラーを戦わせるというものがある。
友だちが作ったレスラーと戦わせたり、コンピュータに操作をまかせて観戦するなど遊び方はいろいろ。かなりこまかく、自由に設定できるので、誰が一番強い選手を作るかを競うのもおもしろい。

⬆自分で作った選手が戦うのだ

作成の流れ

ボディタイプの選択

まずはキャラのグラフィックを選ぶ。グラフィックは、全部で39種類もあるのだ。また、ここで名前とニックネームもつけることになる。

パラメータの設定

パラメータは、攻撃、防御、スピードの３種類。そして攻撃と防御には、それぞれパンチやキックなど８種類の項目の攻撃力、耐久力が設定されている。

技セレクト

技の選択では、大技や小技など、技ごとに選択をしていくだけでなく、フォールの形も自由に選択できる。センスが問われる部分でもあるぞ。

ロジック変更

選手をコンピュータに操作させる場合に、どのように行動させるかを決める。試合では状況に合わせて、この設定した確率でキャラが行動していくのだ。

セーブ

ここで作ったレスラーを保存する。基本的には６人までだが、メモリベース128を使えばその数が増えるので、いろいろなタイプの選手を作ってみよう。

かくれキャラがいる!?

『ファイプロ』シリーズの特徴のひとつに、かくれキャラの存在がある。シリーズのすべてに存在しているので、当然今回もかくれキャラがいるに違いないだろう。
先に発売されたスーパーファミコン版『ファイプロ女子～』では、クラッシュギャルズ１号・２号の２名が、かくれキャラで登場した。はたしてＰＣエンジン版ではどうなるのであろうか。
未確認ながら、伝説の女子レスラーのウワサも聞こえるのだが…。

SFC版

⬆スーパーファミコン版より。この選手を出すためには、ちょっとしたウルテクが必要だ

4人のエキスパート部隊が未来で活躍するシミュレーション

SOLID FORCE

スーパーCD-ROM²

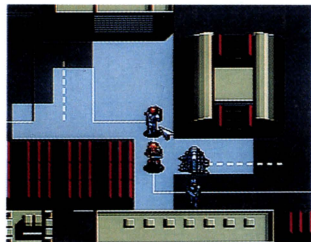
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:'95年2月17日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:90%(12月13日現在)

ソリッド フォース

『スーパーシュヴァルツシルト』シリーズなどでPCエンジンではおなじみの工画堂スタジオが開発した最新作。今回は、ゲームシステムとキャラクタの能力差と、各ミッションの特徴などを紹介する。

戦略性が問われるパズル的要素の強いミッションを遂行せよ

このゲームは、MARS(マーズ)という特殊工作部隊の隊員ショウが主人公だ。国家機関などの公にできない依頼をこなしていくシミュレーションゲームだ。

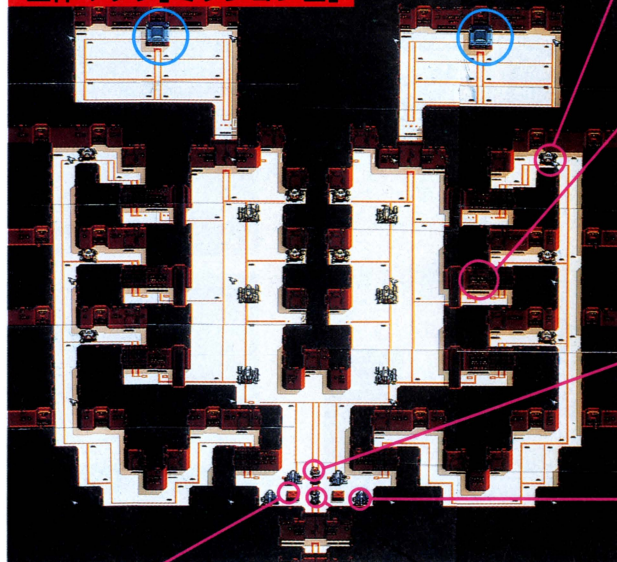
各ミッションは、戦略的な要素に加え、パズル的な要素が多分に盛り込まれているのが特徴である。

ゲームは、ヘクス上を移動するタイプの一般的なシミュレーションだ

ゲームの流れ

ミッション発動	ビジュアルが流れ、ミッション内容が説明される
キャラクタ選択	3人のパートナーの、サラ、ユルゲン、リーが選べる
作戦の開始	目標の再確認をおこなってからゲーム開始だ
自分側のターン	攻撃や修理など自分の作戦行動をおこなうターンと…
敵側のターン	敵の行動のターンとの繰り返しでゲームを進める
作戦の完了	作戦を完了すると次のミッションが待っている

ミッションごとにパズル的要素のあるマップ

ゲーム中使用する主なコマンドは、意外と少ない。移動攻撃、高速移動、攻撃、装備、防御、自動(ロボットのみのオート)の6つなのだ。コマンド選択の判断より、各ミッションのパズル的要素を解く戦略性が問われるのだ。ここではメルトダウンを阻止する、ミッション2を例に紹介してみよう。また、ミッション2はターン数に制限があり、迅速な行動を要求されるステージでもある。

全体マップ[ミッション2]

上の2ヵ所の青い丸が核融合炉制御システム。これを破壊する

ガードロボット

大抵のミッションで続々と出現する敵ユニット。耐久力は弱いが、近距離射程のレーザー砲の武器で攻撃をする。

操作パネル

このマップでのパズル的要素はこれ。左右それぞれ3ヵ所あり、これを操作しないと目標の制御システムにたどり着けない。

共に行動する仲間

作戦開始の前に、パートナーを仲間の3人の中から選ぶことができる。彼らはそれぞれ違う能力特性を持っているので、作戦に合った仲間を選ばないと苦しい展開となる場合がある。

作戦開始前のパートナー選択画面

補給ボックス

この補給ボックスに接触すると自由に物資を持ち換えることができる。また、敵所有の補給ボックスから物資を奪い取ることもできる。しかし、逆に敵に奪われることもある。物資には限りがあるので要注意だ。

主人公

すべてのミッションで活躍する主人公のショウだ。

彼は、ほとんどの武器を使いこなせるバランスの取れたキャラクタだ。また、MARSの4人の戦闘員のリーダーとして仲間をまとめる役目を担っている。

ヘクサトード

作戦中にプレイヤーのサポートをおこなうのがヘクサトードだ。通常の武器で戦うが耐久力も低く破壊されやすい。しかし、ミッションごとに補充される。

能力特性の異なるMARSのメンバー

MARSの4人のメンバーとサポートメカのヘクサトードは、それぞれの能力特性が異なる。進める歩数や装備できる数が決まっており、独自の武器を持っているキャラクタもいる。どのキャラクタを選択するかも重要な戦略なのだ。

⬆彼ら4人がMARSの戦闘員

キャラクタ能力表	ショウ	サラ	リー	ユルゲン	ヘクサトード
移動攻撃	3歩	6歩	4歩	2歩	5歩
高速移動	4歩	7歩	5歩	3歩	6歩
装備可能数	5個	2個	3個	7個	6個
個人の武器	なし	レーザーブレード	方術	ソリッドシューター	チェーンガン

※この表は開発中のデータを使用しています。数値など若干変更される可能性があります

補給物資の使い方が勝敗を左右する

補給物資には武具とアイテムがある。武器は使いこめば強くなるが、ソード系以外の武器は使用すると減る。しかも防具や修理部品は消耗品なのだ。しかし、各キャラスタは補給物資を持てる数が少ない。持ち物の選択も勝敗を左右する重要な一因なのだ。

⬆戦闘時のアニメシーン。武器は、使いこむほどヒットしやすくなる

⬆補給物資は何を持つかが生死を決める。状況に応じた対応が必要

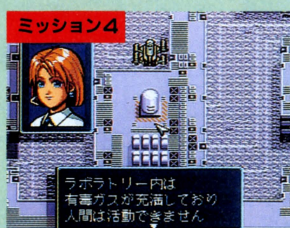
こんなかわったパズル的要素も

ミッション2以降にあるパズル的要素の一部も紹介しておこう。

補給物資投下用ヘリコプターなどを呼ぶターン数を指定できるミッション3。しかし、とある敵を倒したのちでなくてはならない。

また、ミッション4は充満する毒ガスの中和タンクを破壊するとターン制限数が増える。うまくやらないとターンオーバーになるぞ。

ミッション3

⬆サラが補給ヘリコプターを呼ぶターン数を確認しているのだ

ミッション4

⬆ヘクサトードを操作し、中和タンクを破壊してターン数をかせげ

ミッション6までの極秘指令ファイル

全7つのミッションのうち、佳境が近いミッション6までの極秘指令を一挙に紹介。残すミッション7に関してはトップシークレット。全キャラクタが一堂に会することしかわかっていない。

ミッション1 秘密部品の輸送

このゲームに慣れるための練習ミッションだ。規定ターン数内にヘリポートへ急行してくれ。

⬆ショウとヘクサトードで警備の厳しい国境を越える

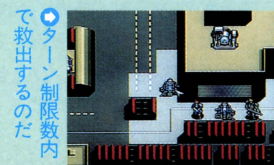
ミッション2 メルトダウンを阻止

原子力発電所がコンピュータウイルスによって暴走を始めた。規定ターン内で炉心停止させよ。

⬆この男が原子力発電所のメルトダウンを企てている

ミッション3 博士の救出

軍事基地に博士が捕らえられている。そこで、キミたちにはこの博士の救出をしてもらいたい。このミッションでは、自分で補給や、脱出のヘリコプターを呼ぶターン数を設定してくれ。

⬆指揮官の横の写真の男が捕らわれた博士

⬆ターン制限数内で救出するのだ

ミッション4 化学プラントの破壊

化学工場にて大事故発生。大量の毒ガスが発生した。中和タンクを破壊すると設定ターン数が増える。さっそく、毒ガスが噴出し続けるこの工場を、破壊しに行ってくれたまえ。

⬆工場の事故で周りに被害が及んでいる

⬆毒ガスで満たされた工場を破壊

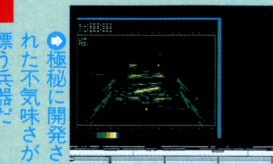
ミッション5 仲間の救出

ジャングルでゲリラ活動調査中のサラ、リー、ユルゲンの消息が途絶えてしまった。至急救出に向かってくれたまえ。なお、ジャングル内ではゲリラが待ち受けている可能性がある。以上。

⬆指揮官じきじきに仲間の救出指令が出る

⬆捕らわれた仲間をショウが救出に

ミッション6 秘密兵器の奪取

ある国の軍事基地で新型軍事兵器が開発されつつあるとの情報が入った。基地へ侵入し兵器を奪うことがキミたちの使命だ。支援攻撃ヘリコプターを用意した。自由に使ってくれ。

⬆極秘に開発された不気味さが漂う兵器だ

⬆秘密兵器を奪ってうまく脱出だ

雀竜神の力を借り悪しき麻雀を打ち砕け

QUEST OF JONGMASTER 雀神伝説

CD

アーケードカード専用

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：'95年2月24日
予定価格：6900円（税別）
ジャンル：麻雀
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：70%（12月14日現在）

麻雀に情報収集やレベルアップなど、RPG感覚のシステムを導入。さらに、壮大な物語が展開する、自由度のあるシナリオで麻雀を楽しむことができるぞ。

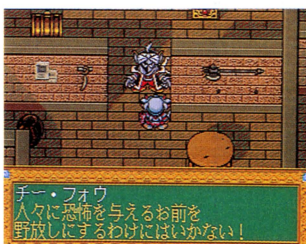
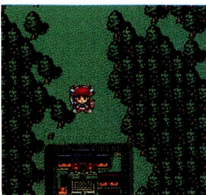
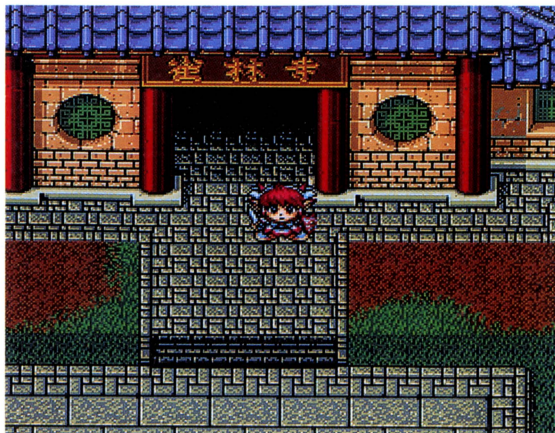
聖なる雀士が世界を救う冒険麻雀RPG

NEO・GEO版からの移植になるRPG仕立ての麻雀。原作は決まったルートを選択、移動していた。だが、PCエンジン版では、町の中やフィールドを自由に移動することができるぞ。また、会話シーンには新たに音声を収録している。さらに、敵キャラクタと自由に対戦できる「フリー対戦モード」も追加されているのだ。

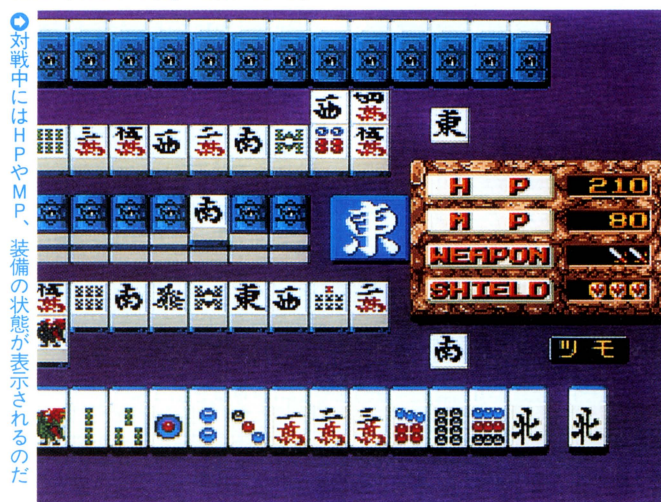
RPGのようにマップを自由に移動でき、戦闘はすべて麻雀で戦う

情報収集と麻雀で物語を進める

主人公は修行中の聖雀士チー・フォウ。邪教ジャンタック教の魔雀士と麻雀で対戦、世界に平和を取り戻すことが目的だ。

まず、町の住人など会話することでイベントと出会い、目的地が決まったら移動する。フィールドやダンジョンの移動中、敵と遭遇することもある。戦闘はすべて麻雀対局でおこなう。倒せばクリアとなり、ストーリーが進行する。

聖雀士チー・フォウは、修行の旅先で世界の平和を乱し、悪行をつくすジャンタック教と戦っていく

麻雀に勝てばレベルアップ

敵との戦闘はすべて、2人打ちの麻雀でおこなわれる。持ち点は自分、敵ともに2万5千点でスタートする。先にアガって相手の持ち点をなくせば勝ちだ。対局に勝つと経験値とお金がもらえ、経験値が一定値に達するとレベルアップ。レベルアップすると、HP、MPともに増加。そして、新しい魔法（イカサマ技）を覚えるぞ。

こいつが今、悪いことをしてあらし回っているという山賊だな

対戦中にはHPやMP、装備の状態が表示されるのだ

町のなかを冒険。まず始めは情報を集めなきゃ。少林寺じゃなくて雀林寺

アドバイスモードで初心者も安心

これは、戦闘の麻雀対戦中に天使様が親切指導してくれる初心者向けの進行モード。捨てたら良い牌、鳴くと良い牌、アタリ牌にマーキングしてくれるのでとても便利。

これがプチキャラの天使様だ

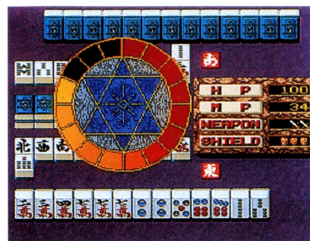
牌にマーキングしてくれるので一目で判る

武具やアイテムは戦闘中効果を発揮

装備はシナリオの進行状況に応じ、それに合ったグレードの強さの物を購入できる。装備は買ったとき自動的に装着されるぞ。また、装備は麻雀対戦時にコマンドを選択して使用すると効果を発揮する。

武器で召喚獣を呼ぶ

武器にはそれぞれ召喚獣が封印されている。聴牌の状態で剣を使うと、魔法陣が出現。魔法陣のゲージを最大にして発動に成功すれば、召喚獣が現れてツモれるのだ。

変化の剣に封印されている召喚獣のキツネ。効果は使ってのお楽しみ

この魔法陣の丸いゲージをボタン連打で最高にすれば召喚獣が出現

出てきた召喚獣は招き猫だ

この小判がツモ牌に変化

防具でダメージを軽減

防具にはタテとヨロイの2種類がある。防具は装備していると相手があがったとき、プレイヤーに与えるダメージを軽減される。また、タテには相手牌を透視できる特殊効果が秘められているぞ。対戦中に使うと一定時間透けるのだ。

アイテムで有利に展開

戦闘でお金を稼ぎ、町でアイテムが買える。アイテムは大きく分けると下の表のように5種類になる。なかには魔法と同じ効果を持つ物もある。また、フィールドやダンジョンのあちこちに転がっている宝箱から手に入ることもある。

アイテムの効果は5種類	
HP回復	薬草、薬草丸、薬草酒、薬仙酒、鳳凰の缶詰
MP回復	魔法の種、マジックドリンク、魔法の魂、魔力の花
状態回復	毒消し草、呪い消しのお札
場所移動	カルーアの水晶
配牌操作	牌交換符、双草、風来棒、即テンのお守り

魔法を覚えれば配牌操作が可能

麻雀対局前にMPを消費することで、イカサマ技が使用可能になる。しかし、イカサマが成功する確率は50%となっているので、かならず成功するわけではないぞ。

レベルアップするごとに、使える魔法が増えていく

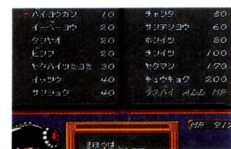
キャラクタはダメージを受けると脱衣

戦闘の麻雀対戦中にダメージを受けると衣類が2～4段階に破れ、グラフィックが見れる。これはRPGモードとフリー対戦モード、両方のモードに共通する。敵キャラクタをはじめ、主人公も例外ではなくあられもない姿になる。

17歳の女のコ。雀士としての腕は天下一品だが修行中の聖雀士だ

最初は強そうなチー・フォウ

麻雀に負けて、服が破れたのだ。でもまだ戦えるぞ、イケイケ！

もう、裸同然にされてしまった

登場するキャラクタはすべてが女の子

ストーリーシナリオ中に、全部で62体の敵キャラクタが登場する。なんとそのグラフィックのパターンの合計は185にも及ぶのだ。敵キャラはイーフリートやカーバンクルとカワイイものから、ドブスライムというようなものまで様々登場。その一部を紹介する。

ザコキャラクタのキラーシープ。攻撃のやりがいがありそう

炎を操ると言われるイーフリート。でもザコキャラクタの1人

魚を食べたあとで顔を洗っているシグサがカワイイ3色キャット

ゴールドクイーンはお金をいっぱい持っていそうなのだ

トロピカルビーチで踊る、ボディジャンケン！

セクシーアイドル麻雀 野球拳の詩™

やきゅうけんのうた

スーパーCD-ROM²
メーカー名：日本物産
発売予定日：'95年1月31日
予定価格：8500円（税別）
ジャンル：麻雀
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：90％（12月9日現在）

セクシー系アイドルの実写取り込みを使った麻雀ゲームの第3弾が登場。今回は、麻雀と野球拳がドッキング。システムと、セクシーアイドルたちのあんなポーズやこんなポーズをご披露するぞ。

ニチブツ恒例のセクシーアイドル麻雀に野球拳がプラス

この『～野球拳の詩』は、4人打ちの麻雀で、実写取り込み画面を使った『セクシーアイドル麻雀』シリーズの最新作だ。

モードは3種類。勝てばギャルのビジュアルが見られる勝ち抜き野球拳、好みのギャルを選び麻雀で対戦するフリー対戦、トーナメント形式での得点を競う麻雀大会がある。ちなみに、先月号で紹介したモードは一部変更されている。

↑「うふっ」「あ～ん」と言う声が聞けるモード選択。これだけでも♡

16人のセクシーアイドルがお相手よ♡

今回登場するギャルたちは全部で16人。スタイルも抜群のギャルたちだ。オープニングのデモ画面では彼女たちのスリーサイズを紹介。そのすばらしいプロポーションを、野球拳に勝てば惜しげもなく披露してくれる。キャラクタを選択するときに迷いそう。

	藤村　真澄 思い立ったらすぐに行動するボーイッシュ派よ		**藤田　リナ** たまに高校生に間違われるの。困っちゃう
	岡崎　美女 新任の美人オンナ高校教師役の私に挑戦してね		**安藤　有里** さあ、お姉さんにかかってらっしゃい！
	麻丘みるく 私、おっとりしているから麻雀では手加減してね		**桜井　美咲** プロポーションを維持するのって結構大変なの
	絵崎あずみ 負けず嫌いで勝気な私と麻雀で勝負よ		**高原　愛美** 服やメイク、スタイルもシンプルなものが好き
	美里　真理 いつもクールな私だけど野球拳だと熱くなるの		**藤谷しおり** 大胆な水着を着てみんなの視線をくぎづけよ
	高野ひとみ 若さで勝負よ。リズム感なら負けないんだから		**憂木　瞳** 花柄のリボンやぬいぐるみが大好きなの
	本木まり子 野球拳じゃなくてミスコンだと自信あるのになぁ		**有森　麗** ワイルドな感じのスタイルとショートヘアでキメ
	佐々木　優 最近枝毛が増えちゃって。髪の手入れって大切よ		**新堂　有望** 洋服はフリルが付いたカワイイものが多いの

勝ち抜き野球拳　楽しく踊ってジャンケン

このモードではその名のとおり、野球拳でギャルたちと対決。南国風のビーチを舞台にギャルがトップレスで踊って体でジャンケンをするぞ。3本勝負に勝つと、ギャルたちのビジュアルが楽しめる。

↑スリーサイズと強さはまったく関係ない

↑2人のギャルが、まるでボックスのステップを踏んでいるみたいにトップレスで踊る。タヒチの浜辺なのかな

↑グー、チョキ、パーとボディアクションのジャンケンはちょっとH！

↑勝負に勝つとカニが出現。誇らしげに勝ちポーズだ。もし勝負に負けても何度でも挑戦できるので安心

※このソフトは18歳未満販売制限ソフトです。18歳未満の方のプレイは推奨されていません

早出し遅出しは禁物

野球拳でジャンケンを出す場合、掛け声にあわせて方向キーを操作する。「ジャ〜ンケ〜ン」の掛け声の後に、早出しや遅出しをすると負けになってしまうのだ。無情にもウィンドウメッセージで相手のギャルに警告されるぞ。

⬆そ、そんなぁ。チョット遅かっただけなのにヒドイ！

⬆今度は早出しかぁ。でもこれでタイミングはつかんだぞ。反撃開始だ

勝ってお色気ビジュアル

野球拳に勝つと見られるチョットHなビジュアルは、エプロン姿やランジェリー姿など。ギャルたちのドキドキするポーズがいっぱいだ。ビジュアルは1人3パターン以上も用意。つまり、約48枚以上のお楽しみがあることになる。

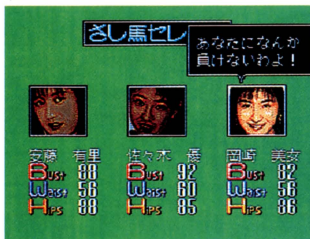
⬆私が作ったOバックのデニム下着よ！
⬆レースのキャミソールは快感

⬅これは学校の教室を借りて撮影された、実写取り込み前の生写真

⬆実写取り込みでも、私ってキレイに見えるでしょ♡

フリー対戦　好みのコと麻雀しよう

16人のなかから好みのギャルを選んで麻雀をするモード。プレイヤーのキャラクタと対戦相手の合計4人を選び、4人打ち麻雀を楽しむ。4人のなかで挑戦する相手(差し馬)を選んで対戦する。

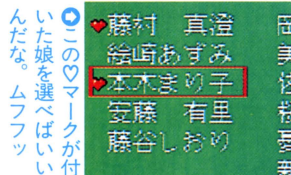
⬅名前を選ぶと顔が表示される。選ぶときの参考になるぞ

⬆差し馬を選ぶとキャラクタによっていろんなメッセージが見られるぞ

⬆やっぱり4人打ち麻雀は、相手の牌すじを読まなくっちゃね

さらにムフフなビジュアルで悩殺

勝ち抜き野球拳モードで3本勝負に勝つと、相手ギャルの名前の前に♡マークがつく。その後、フリー対戦モードでそのギャルを差し馬に選び、みごと麻雀で勝てば、そのギャルの一番Hなビジュアルを見ることができるのだ。

藤村　真澄
絵崎あずみ
本木まり子
安藤　有里
藤谷しおり

⬆この♡マークが付いた娘を選べばいいんだな。ムフフッ

⬆さらに脱いでくれてうれしいぞ

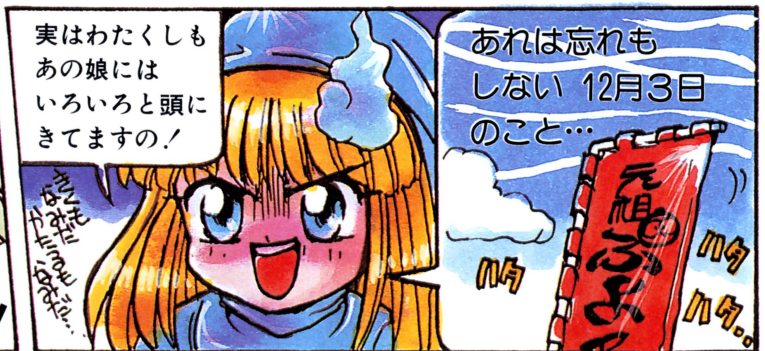
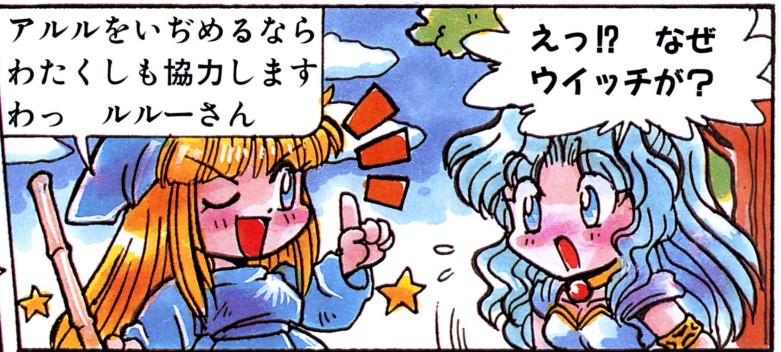
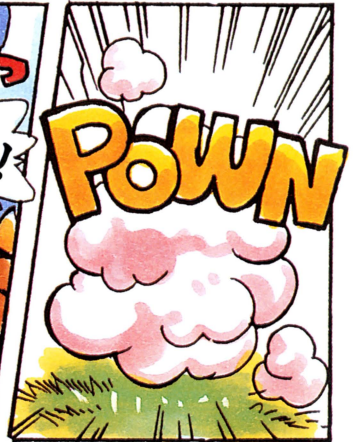
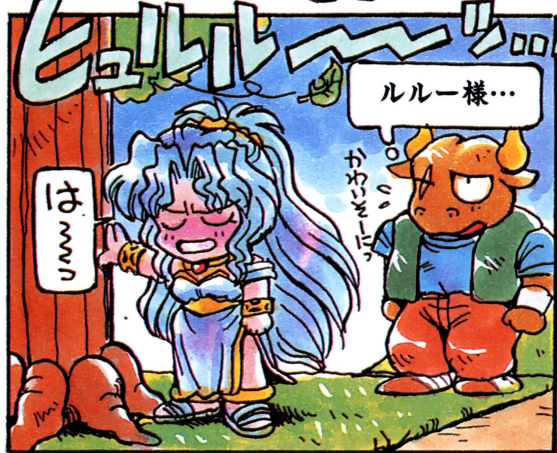
麻雀大会　トーナメントの麻雀を楽しむ

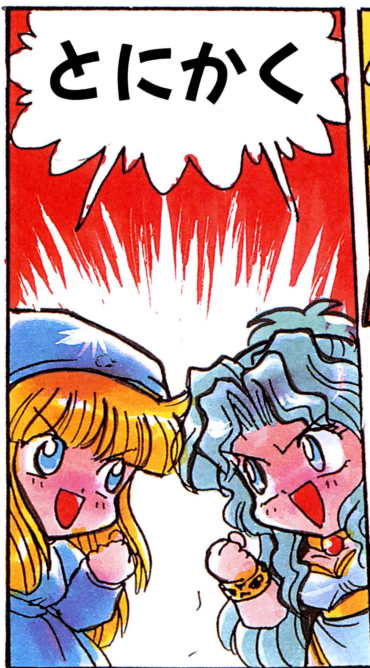
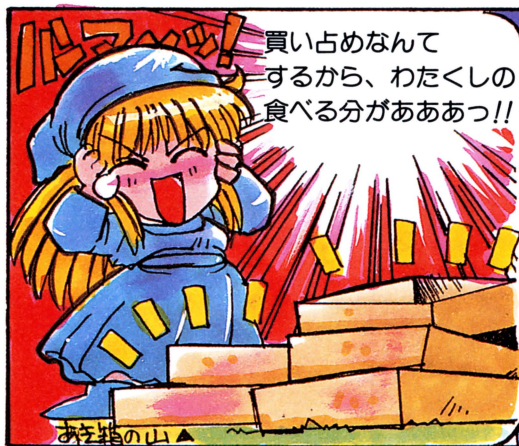
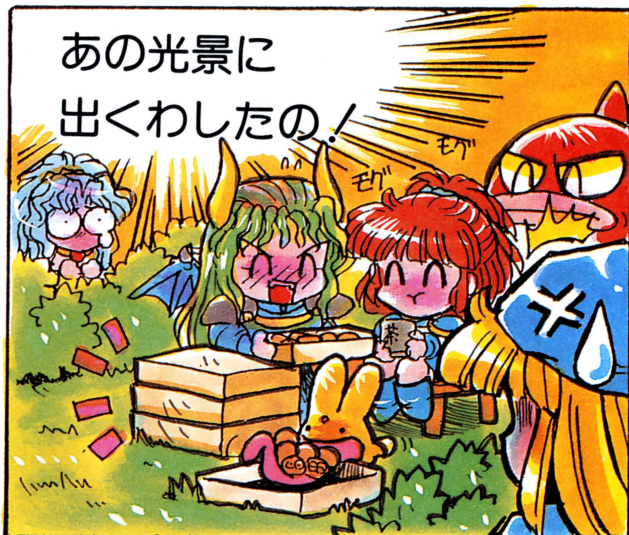
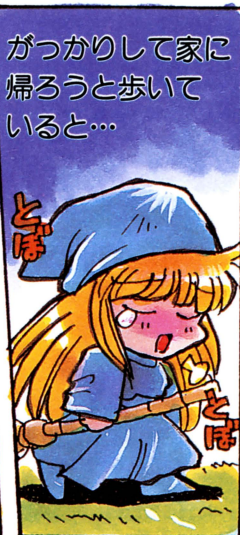
ギャルたちが全員参加で麻雀トーナメントをするモード。プレイヤー以外はコンピュータが自動的に選択して組み合わせを決定する。勝敗は半荘2回の得点を総合して、上位2名が次へ進出できる。トーナメントは予選、準決勝、決勝と行われ、トップが優勝だ。

⬆さあ、ガンバって予選突破だ

⬆対戦中のポンやチーなどは、声だけでなく顔のビジュアルも出るぞ

1st	+426	-163	+32	-295
2nd	+159	+12	-100	-91
計	+585	-151	-68	-386
	1位	3位	2位	4位

⬆合計得点で順位の逆転もアリだぞ

ここまひ先生への励ましのお便りや、イラスト。そして、まんが『魔導物語』へのご意見、ご感想をお送り下さい。

あて先は 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM　PC魔導ファンレター係

食い物の恨みは日本海溝より深いっ。アルル、ルルーに新たな抗争の予感…次回を刮目して待て!!

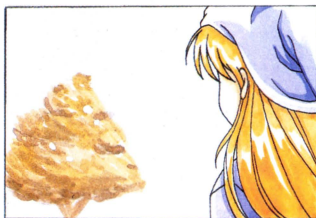
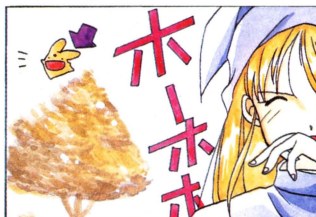
▶セーブするよ

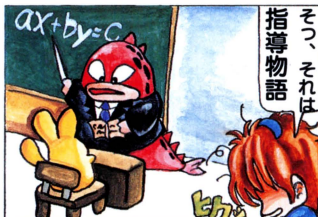
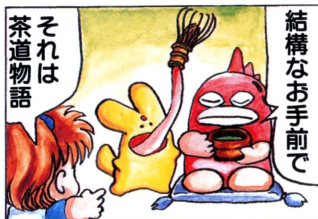
ぷよぷよキャラ in 魔導物語　4コマ発表!!

PCエンジンファン月間賞発表

このコーナーもいよいよ来月で最終回を迎える。みんなの力作がみごと総合ランキングに入賞することを祈る／　月間MVPにはここまひ先生サイン色紙、入選にはテレカをプレゼント!!

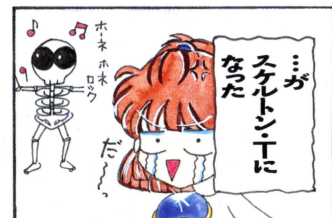
月間MVP
群馬県／水城あいさん

ウイッチ伝説

入選
静岡県／いずみさん

魔導物語

入選
神奈川県／村上芳明さん

サタンサンタ

入選
神奈川県／持田真由美さん

反則御免

今月の選評

今月はいつもに比べると作品の数が少なくってさみし〜。そのなかでも「ウイッチ伝説」に編集部の票が集中。絶妙な間合いがさいこーだなぁ。もうすこーしでMVPになれた「魔導物語」。どーでもいいけど、このすけとうだら、オバQに似てる!?今月の4作品のうち3つは女のコの作品。男のコにもがんばって欲しかったな。

総合ランキングは4月号で発表

最終募集締め切りの12月31日までに届いたすべての作品を、ＴＩＣ魔導プロジェクト事務局が厳正に審査し、100位までの総合ランキングを決定する。１位は賞金10万円など、各賞あわせて総額50万円のビッグプロジェクトだ。総合ランキング最終結果は2月28日発売予定のPCエンジンファン4月号で発表する。

なお、入選作品の著作権等、諸権利は徳間書店インターメディアに帰属するものとし、応募作品は返却いたしませんのでご了承ください。

次号はいよいよ月間賞最終回!!

ROM²

わくわく声優ランド

都内奔走迅速取材。走り続けるコーナー!

アフレコScramble（スクランブル）

読者の皆さん、1ヵ月間お待たせいたしました。1ページ増で登場!!の今月はPCエンジンゲームのアフレコを中心に紹介していくぞ。それでは元気良くスタジオへレディーGoだ。

ヴァージン・ドリーム

メーカー名：徳間書店インターメディア　価格：未定
発売予定日：未定　収録日：9月11日　収録時間：11時間

タイトル発表に合わせてお届けする『ヴァージン・ドリーム』。猛暑の日曜日に収録がおこなわれたのだが、みなさんほぼ定刻にスタジオに到着。少しの遅れもなく始まった。主人公、中井絵奈役の三石琴乃さんを始め、林原めぐみさん、金丸日向子さん、高田由美さんなどPCエンジンでもおなじみの方々が出演している。通常のアニメの収録とは違う形式[注1]でおこなわれるゲームのアフレコにも慣れたものといった雰囲気だった。

今回使用したスタジオが広いこともあって、ほとんどの声優さんたちはスタジオの中に。スタジオの中では、自分以外のキャラの感じをその場でつかみながら、外の暑さに負けないくらい（収録時は夏だった）の熱のこもった演技がおこなわれた。特に三石さん演じる絵奈と、林原さん演じる宍戸珠江の掛け合いは一部台本とは違うもののノリが良い、ということでOKが出ていた。収録も後半になって、自分の出番があく人の中にはスタジオからロビーへと出てくつろぐ姿も。しかし、ロビーでくつろぎながらも台本のチェックを入念におこなう姿が印象的だった。

なお、ゲームの内容に関しては114ページの超新作速報を見て欲しい。

マイクの前で真剣な表情での収録。台本を見ながら自分のセリフのチェックをおこなっている人もいる。3本のマイクの前に交互に向かって収録をおこなうのだ。今回の収録では掛け合いも多く、スタジオの中にほとんどの人が残っていた

上段左から飛田展男さん、石森達幸さん。2段目左から高田由美さん、林原めぐみさん、渡辺久美子さん、草地章江さん。3段目左から及川ひとみさん、小桜エツ子さん、三石琴乃さん、金丸日向子さん。また、沢木郁也さんが出演していたが、今回のディレクターということもあり集合写真はゴメンナサイとのことだった

今回、私が演じた中井絵奈ちゃんは、プレイヤーの方が育てていく女のコなので、あまり色をつけないように心掛けて演じていきました。このゲームに登場する女のコはみんなかわいいんですけど、絵奈ちゃんをかわいがってくれるとうれしいです。絵奈ちゃんをステキな女のコにするも、しないも、コーチ役のあなた次第なのでがんばってくださいね（三石琴乃）。

私の演じた宍戸珠江ちゃんは、設定では料理が不得意なんです。まるで私のよう…。最近はがんばってるんですけどド…ネ。収録中は、セリフがほかの人とかぶらないように気をつけました。琴乃ちゃんがずーっと出ずっぱりで大変そうでした。アフレコの時点ではどんなゲームになるのか、想像つかなくてちょっと心配。楽しんでもらえるといいな（林原めぐみ）。

注1※　通常アニメのアフレコでは画面を見ながら、キャラの口の動きに合わせて声を当てていく。ゲームの場合はしゃべるタイミングなどを声優さんにまかせる場合が多い。

銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス

メーカー名：ハドソン　価格：未定
発売予定日：未定　収録日：12月2日、3日、7日　収録時間：20時間

総勢20名にも及ぶ女性声優が集合し、まさに乙女の園といった感じのアフレコとなった『ユナ2』。とても全員がスタジオ内に入りきれず、出番の声優が、待合室とスタジオを往復しながらの収録となっていた。分厚いアフレコ台本を手に、ユナ役の横山智佐さんはスタジオにこもりっぱなし。でも、疲れた様子も見せずに写真撮影などに応えてくれた。

前作に登場したキャラも出演する『ユナ2』。新キャラもぞくぞく登場だ

女性声優ばかりという華やかなものとなった集合写真。これだけの人数が一堂に会して『銀河お嬢様伝説ユナ2』のアフレコが3日間の長丁場でおこなわれたのだ

左からユーリィ役の高橋美紀さん、ユナ役の横山智佐さん、リア役の冬馬由美さん

主役キャラ3人娘の言いたい放題

横山智佐（以下智佐）私は、ユナがお嬢様仮面ポリリーナ様の正体を知ってショックを受けちゃうのが印象深いかな。
冬馬由美（以下由美）私は、ユナをしかるところ。リアに怒られてユナも身にしみてたし（笑）。
高橋美紀（以下美紀）私は、ユーリィがユナのおこづかい全部使ってご飯を食べちゃうところかな。
智佐　ドラマCDではクギを食べちゃうよね。そっか、空き缶とか食べさせればよかったかも（笑）。
美紀　ドラマCDって言えばポリリーナ様の登場シーンがかっこよくて私大好きなの。
智佐・由美　そうそう（笑）。
由美　ゲーム中もかっこいいよ。

これがうわさのお嬢様仮面ポリリーナ。声は冬馬由美さんなのだが、正体はゲーム発売まで秘密

アフレコも終わり後は続報を待て！

スーパーリアル麻雀PVカスタム

メーカー名：ナグザット　価格：9800円（税別）
発売予定日：2月　収録日：11月26日　収録時間：4時間

業務用の登場とほぼ同時の発表となったPCエンジン版のアフレコに潜入。PVガールズの中山真奈美さん、山崎和佳奈さん、丹下桜さんを始めチーム対戦モードに出演する歴代リアル麻雀ガールズが勢ぞろいしていたぞ。収録中はちょっとHめなセリフや、麻雀用語が飛び交っていた。警告メッセージもPVチーム、PIVチーム、PII・IIIチームごとに3パターンが収録された。1度は聴いてみる価値があるかも!?

みづき役の中山さん

綾役の山崎さん

晶役の丹下さん

上段左から愛菜役の國府田マリ子さん、香澄役の柴田由美子さん、香織役の、まるたまりさん、悠役の久川綾さん、ショーコ役の山本百合子さん。下段左から山崎さん、中山さん、丹下さん。未来役の富沢美智恵さんは仕事の都合でこの日の収録はナシ。後日、ひとりでの収録がおこなわれ、ほかのキャラとのセリフと合成するのだ

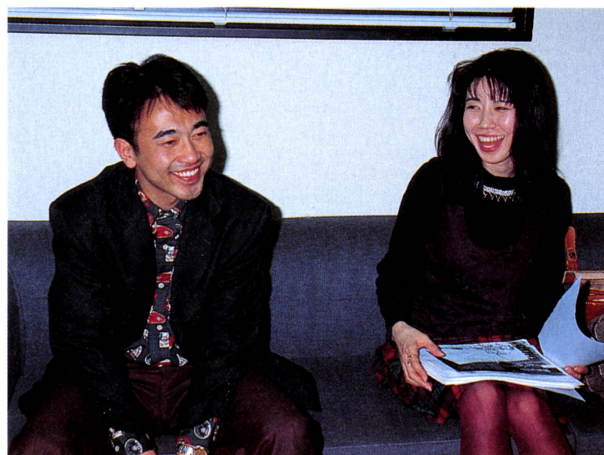
ドラマCD

ストリートファイターII

メーカー名：ソニー・ミュージック・エンタテインメント
価格：2800円（税込）　発売予定日：2月22日　収録日：12月7日　収録時間：5時間
商品名：ストリートファイターII外伝　キャミィ・戦いの序曲

『スーパーストII』の女性キャラのひとりキャミィのオリジナルドラマCDの収録スタジオに潜入。今回のドラマは、イギリス諜報部員時代のキャミィの戦いが描かれている。キャミィ役は三石琴乃さん。また、三石さん以外にも『エメラルド ドラゴン』のアトルシャン役の関俊彦さんや「機動戦士ガンダム」のシャア役の池田秀一さんが出演されている。ドラマCDとはいえ、そこは『ストII』。アクションシーンもたっぷり。普段の三石さんとは全然違う大迫力でキャミィの必殺技「キャノンスパイク」や「スパイラルアロー」のセリフを叫んでいたぞ。

記憶喪失の少女キャミィ役に燃えている三石さん。必殺技にも力が入る！

三石琴乃さん、関俊彦さんのほか内海賢二さん、井上喜久子さんなどが出演

収録が終わり、少しリラックスした雰囲気での関さんと三石さん。気さくにインタビューに答えてくれた

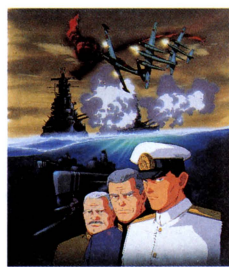
関さん、三石さんにインタビュー

編集部　演じられた役の感想を。
関俊彦さん（以下関）ウォーレンというオリジナルのキャラなんですが、いいですね、たまに演じる2枚目は(笑)。思いっきり演じさせていただきました。
三石琴乃さん（以下三石）昔の記憶のない女のコを演じるのは初めてなんです。あと、必殺技を叫ぶんですけどゲームファンのイメージを壊さないか、心配です。
編集部　読者へのメッセージを。
関　スパイ物のノリで聴いてもらえるとうれしいですね。
三石　ゲームとは違うキャミィの活躍を期待してくださいね（笑）。

PC-FX

紺碧の艦隊

メーカー名：NECホームエレクトロニクス　発売予定日：3月下旬
価格：未定　収録日：11月22日　収録時間：7時間

ＯＶＡ版と同じ声優陣で収録された『紺碧の艦隊』。ベテラン男性声優のみの重厚な雰囲気のアフレコとなっていた。キャラはすでに自分のものにしている様子で、収録はスムーズに進んでいった。大高役の藤本譲さんの「自分は子供のころ、敗戦を見てきたのでこの作品は感慨深い」という言葉が印象的だった。

紺碧艦隊を指揮して、もうひとつの歴史を作っていくシミュレーションゲームだ

左から田中秀幸さん、屋良有作さん、銀河万丈さん、藤本譲さん、麦人さん。ほとんどの声優さんがベテランばかりで大きなミスはほとんどないまま進行していった。どことなく重厚な雰囲気の渋い収録風景だった

etc.

テレフォンPCランド

メーカー名：ハドソン　放送期間：1月4日まで
電話番号：03－3260－9901　収録日：11月24日　収録時間：1時間

ハドソンの最新情報を聴けるテレフォンサービスの収録にお邪魔した。今回の進行役はカブキ役の山口勝平さんとマントー役の千葉繁さんが担当。新作ソフトのタイトルに引っ掛かる場面もあったが、本番ではアドリブが飛びかっていた。なお、5日から「ハドソンゲームワールドユーモアアクセス」に番組名が変わるぞ。

左奥が千葉繁さんで手前右が山口勝平さん。アドリブの嵐だったぞ

スペシャルプレゼント

P79のあて先を参照のうえ、官製ハガキに右下にある応募券を切り取って貼り、欲しいプレゼントを1つと、そのほか感想や要望などを明記して「スクランブル」係まで送って下さい。締め切りは、1月28日必着とさせていただきます。なお、当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。

①『ヴァージン・ドリーム』寄せ書きサイン色紙　1名
②『銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス』明貴美加イラスト入りサイン色紙　3名
③『スーパーリアル麻雀PVカスタム』寄せ書きサイン色紙　5名
④CD『ストリートファイターII外伝～キャミィ・闘いの序曲』3名
⑤『紺碧の艦隊』寄せ書きサイン色紙　3名
⑥『テレフォンPCランド』収録カセットテープ　10名

アフレコScramble プレゼント 応募券②

新春特別企画でページ倍増。移植の可能性を追求！

移植の泉

今回は、いつもの「移植の泉」に加え、移植希望ランキングの上位タイトルを追跡した「移植の泉スペシャル」の2本立て。2倍のボリュームでお届けするぞ。

移植可能性ゲージの見方
移植の可能性ゲージは、メーカーへの取材で得たさまざまな情報を分析したうえで、編集部が独断で予想を行ったもの。星の数によって、移植の可能性を表現し、星が4つ以上なら期待は大きいぞ。 ★★★★★

パソコン

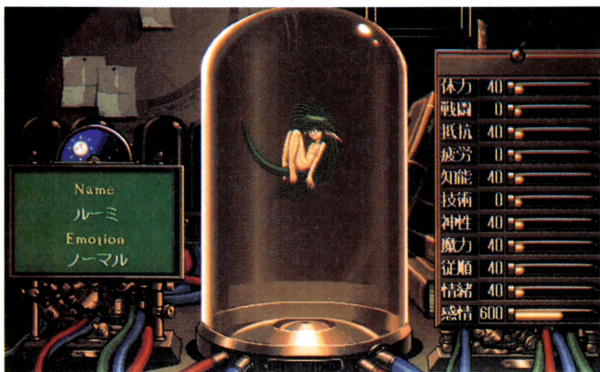
メルクリウス・プリティ

●メーカー名：NECアベニュー　●発売中　●ジャンル：シミュレーション

錬金術を駆使し、ホムンクルスを育成

『卒業』シリーズや『誕生　デビュー』などの育成シミュレーションを制作したヘッドルームが制作を担当。プレイヤーは、コンピュータディスプレイの中で、ホムンクルス（一寸法師の妖精）を育てていく。ホムンクルスのデザインはファンタジー小説の挿絵などを手掛けている中村博文を起用、独特の世界観を作り出している。

ゲームは錬金術や魔法が自然に存在する世界。「生命の種」からホムンクルスを育て、育成装置から出る3ヵ月の期間で、ホムンクルスを自分が思い描く姿に無事、育てあげるのが目的だ。

◎◎生命の種から生まれたばかりのホムンクルスは、形態が人間と異なる。尻尾も生えているぞ

◎ガラス容器の中で成長を続ける。3ヵ月後にはどんな結末が待っているのだろう

ホムンクルスは4段階に成長する

ホムンクルスは育成期間中に3回、大きく姿が変化する。初めての変身を迎えるのは育て始めてから23日を経過した日。この後も23日周期で姿を変えていく。

初めは人間離れしていた外見も変身を繰り返していくうちにより人間らしく、女性らしい姿に変身していくのだ。また、変身を遂げるときは、能力パラメータに影響を受け、それに相応しい外見になっていく。例えば、体力や戦闘力などに重点を置いて育てていくと野性的な外見にといったぐあいだ。

◎第2段階のホムンクルス。人間らしくなった

◎第3段階。まだ外見にパラメータの影響はない

◎魔道や技術など知識を優先した場合こんな姿に。理知的な賢者タイプ

◎第4段階の姿はパラメータに影響されて決まる。これは平均的に育てた場合

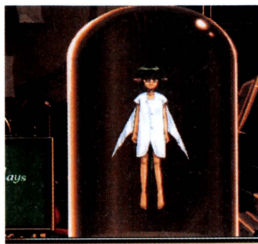
表情も豊かに変化！

会話シーンではこちらの問いかけに対応してリアクションを見せるが、成長するごとに多彩な表情を見せるようになるのだ。

1日4回のトレーニングで能力をのばす

ホムンクルスの能力は各種パラメータで表現される。スケジュールを1日単位で組み、いろいろと用意されているトレーニングで、能力パラメータを成長させるのだ。

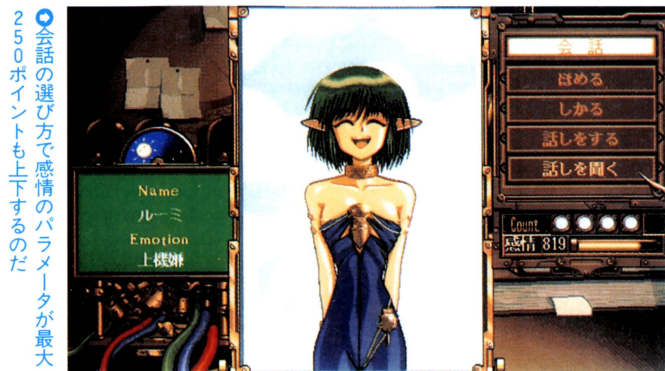
スケジュールに組み込むメニューは学習、精霊召還、会話、休息、クリスタルの中から4つのメニューを選択する。なかでもクリスタルを使用すると、育成装置の中に居ながらにして外の世界の出来事を体験させることができ、特定のパラメータを大幅に上昇させることができるのだ。

↑1日に4つのメニューを組み込むことができるスケジュール表

←学習は多くのメニューが用意されている。これは錬金術の練習

↑→ヴァーチャクリスタルで、効率よくパラメータを上げられる

独特な会話システム

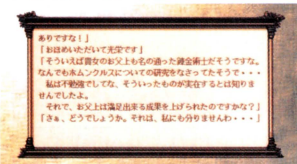
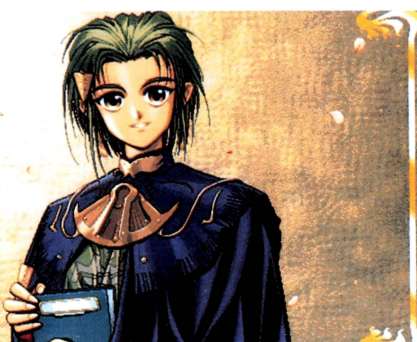
ホムンクルスとの会話は感情に大きく影響を与える。用意されているメッセージを選択。その内容に合わせ、ホムンクルスからさまざまなリアクションが返ってくる。また、状態が良好なときはこちらが与えたスケジュールを無視して、ホムンクルスから話しかけてくることもあるのだ。

↑容器の壁をノックして突然、話しかけてくる。機嫌がいいらしい

↑会話の選び方で感情のパラメータが最大250ポイントも上下するのだ

3ヵ月で育生装置から巣立つ

ホムンクルスを育て始めてから、3ヵ月間が経過。実際には73日間が経過すると、ホムンクルスが育成装置から、外の世界へ出る準備が整ったことになる。育成装置から出たホムンクルスは、人間と同じサイズにまで急激に成長する。そして、これまでの育て方で、それぞれのエンディングを迎える。

これまでの育成期間で、23日周期で変身するときに、能力パラメータの影響で外見が変化していった。エンディングは、変身4段階目の外見にふさわしいエンディングが待っている。エンディングでは、育成装置を出たホムンクルスが、どのような出来事に出遭ってエンディングにたどり着いたかがメッセージで表示され、最後に成長したホムンクルスのグラフィックを見ることができる。

→3ヵ月目を迎え、育成装置の外へとホムンクルスは巣立つ

↑→結末のメッセージが表示され、エンディング画面に。これは錬金術士のエンディング画面

←これは、この国の女王になったエンディング。見事なハッピーエンドを迎えた

移植の可能性

編集部予想 ★★★

現在、前向きに検討中

今回は発売元のNECアベニューに聞いてみたところ「今の段階では、パソコン版で手一杯でPCエンジンへの移植はまったくの未定です。しかし、移植に関しては要望しだいで前向きに検討していきます」とのことだった。

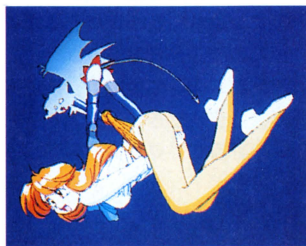
『卒業』シリーズ、そして『誕生 デビュー』。一連のヘッドルーム制作の育成シミュレーションは、すべてPCエンジンに移植されている。また、この『メルクリウス・プリティ』はパソコン版『誕生～』と同じ、ヘッドルームが制作、NECアベニューから発売となっている。パソコン版が好評で、人気が高まれば『誕生～』と同じパターンでPCエンジン、あるいはPC-FXに移植される可能性が高いのではないだろうか。FXに移植されるなら、パソコン版と同等かそれ以上の内容になるだろう。

業務用

アイドル雀士スーチーパイII

●メーカー名：ジャレコ　●活躍中　●ジャンル：麻雀

園田健一キャラデザイン、脱衣麻雀第2弾

前作『アイドル雀士スーチーパイ』はスーパーファミコンから業務用に逆移植された珍しいパターン。今回は業務用オリジナルと言うことで、高性能な32ビット基板を使用してるぞ。ビジュアルなどもアニメーションが多用され、演出面でも大幅にパワーアップしている。また、前作の人気の秘密、魅力的な園田健一キャラも満載。

今回はさらわれた志穂さん救出のため、仲間と協力して麻雀で戦う

新キャラを加え、「スーチーチーム」結成!!

今回は対戦中に変身ポイントをためると、クリア済の女のコが変身。スーチーパイの仲間に加わっていく。すると、パネルマッチで入手するイカサマ技の種類が増えていき、対戦が有利になっていくのだ。また、4人全員を仲間にしていると、真のエンディングを見ることができるぞ。

スーチーパイ(御崎恭子)　声：かないみか

前作に続き、今回も主役。普段はゲームセンターの店員だが、スーチーペンダントでスゴ腕の雀士に変身

レモンパイ(一文字つかさ)　声：松本梨香

航空自衛隊のパイロット。訓練中の事故で重症を負い、改造されてしまった

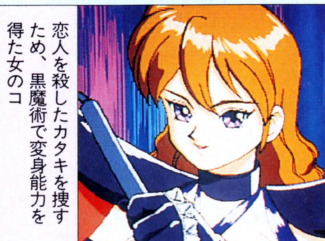
ピーチパイ(篠原ありす)　声：吉田古奈美

魔法の国から来た少女。当然、魔法のスティックで大人に変身できるのだ

ミルキーパイ(みるく)　声：西原久美子

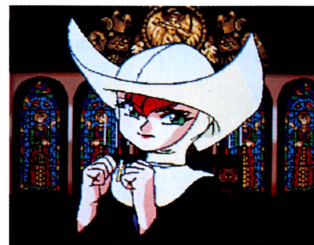
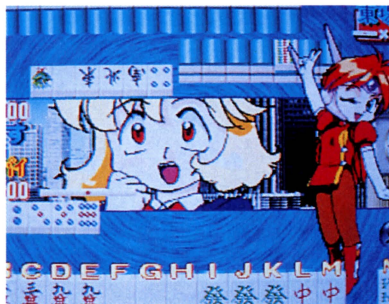
普段はウサギ型の宇宙人。変身するとこのようなバニーガールになる

チェリーパイ(槙枝早苗)　声：水谷優子

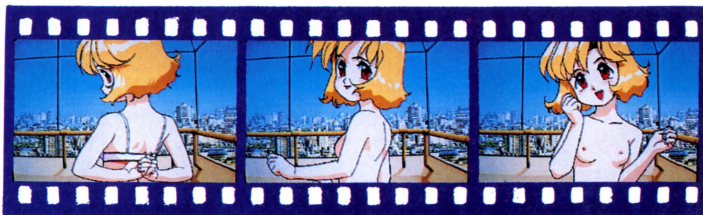
恋人を殺したカタキを捜すため、黒魔術で変身能力を得た女のコ

仲間を集め、さらわれた友人の救出をめざせ

前作に登場したキャラクタ、片桐志穂が何者かに捕らわれたのが事件の発端。彼女を救うため、スーチーパイは変身能力を持つ、4人の女のコの協力を得るために、彼女たちと麻雀対決をすることに。

彼女たちは、こちらが麻雀に勝つと、惜しげもなく脱衣する。また、対決して変身ポイントがMAXになると相手の女のコが変身、仲間に加わるぞ。4人をクリアすると、ボスとの対決が待っている。

対決する女のコは普通の姿で登場。麻雀でアガって変身させるのだ!!

これが今回の最後のボス。全員を仲間にしてクリアするのが目標

麻雀で勝つと、ボーナスゲームのパネルマッチでいろいろなアイテムがもらえる。変身ポイントの場合もある

イベントはアニメしまくり

前作では、スーチーパイの変身シーンなど、一部の見せ場でしかアニメーションしなかったのが残念だった。今回の『～スーチーパイII』ではほとんどのイベントのビジュアルがアニメーションするようになっている。なかでも麻雀で勝ったときに見ることができる女のコの脱衣シーンは気合いの入ったアニメーションを見ることができるのだ。

とても良い脱ぎっぷり。最近の麻雀のごほうび画面は気合いが入っているぞ

移植の可能性

編集部予想　★★

自社で移植は難しい？

この『～スーチーパイ』シリーズは、プレイステーションなど次世代機での発売が決定している。開発元のジャレコに移植の可能性を聞いてみたところ「業務用がご好評をいただき、移植希望にランクインするようになれば検討させていただきます」とのことだった。PCエンジンでも移植はできそうだが、ジャレコは直接PCエンジンには参入していないので、現段階では移植されることはない。

移植の泉スペシャル

移植希望上位タイトルの移植の可能性を追う!!

本誌データバンクの移植希望ランキングで、常に上位に位置しているタイトルをピックアップ。移植の可能性を探っていくスペシャル編。これらのタイトルが現在、どういった状況なのかを明らかにしていこう。今回は新たに追加された情報を詳しく紹介しよう。

ぷよぷよ通

●メーカー名：コンパイル　●機種：業務用

PCエンジンでもおなじみ『ぷよぷよ』の続編。相殺システムが加わり、おじゃまぷよが降ってくる間に、こちらも消せば、おじゃまぷよを打ち消すことができる。また、キャラクタが大幅に増加するなど、演出面も強化されている。

対戦できるキャラクタも倍以上に増加している

移植の可能性　編集部予想 ★★★

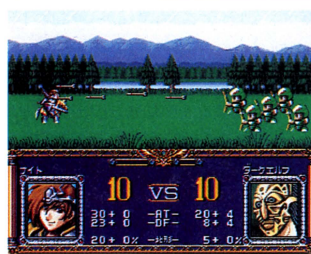
期待してイイかも

シリーズ物の移植は同じメーカーが手掛ける場合が多い。ということで、前作『ぷよぷよCD』を移植したNECアベニューに可能性を聞いてみたところ「現在、前向きに検討しています」とのことだった。パズルゲームのため、移植する場合にハード的な制約は受けにくいので、周辺状況さえ整えば、移植は可能なのでは…？

ラングリッサーII

●メーカー名：日本コンピュータシステム　●機種：メガドライブ

PCエンジンにも移植された、ファンタジーシミュレーション『ラングリッサー』の続編。ストーリー性が強く、用意されたシナリオをプレイして、キャラクタを成長させながらクリアしていくシステムは前作と同様だ。

今回の舞台は前作から数百年後の世界。前作の主役、レディンの子孫が主人公となって活躍する。

PCエンジン版の『ラングリッサー』のシステムにかなり近いカンジ

移植の可能性　編集部予想 ★★

PC市場は難しい

日本コンピュータシステムに、可能性を聞いてみたところ「現在、『ラングリッサーII』を移植する予定はありません。開発の方ではやりたいとの声もあるのですが。現在のPCエンジン市場で、出荷本数がある程度、見込めるようならば可能性はあるのですが…」とのこと。現状の市場では、採算の問題があり移植は難しいようだ。

天地無用！魎皇鬼

●メーカー名：バンプレスト　●機種：パソコン

人気オリジナルアニメ「天地無用／　魎皇鬼」が原作。ゲーム用にシナリオを書き起こした、デジタルコミック的な要素が強いアドベンチャーゲームとなっている。

マルチシナリオで、途中の選択肢をどう選ぶかによって、展開が変化していく。アニメ本編のパラレルワールドが手軽に楽しめる。

メインキャラ総出演と、かなり豪華。グラフィックもアニメそのまま

移植の可能性　編集部予想 ★★★★

水面下の動きが活発化

12月号では期待が持てそうだったが、その後の状況をＡＩＣスピリッツに聞いてみたぞ。「おかげさまでパソコン版も好調で、いろいろなメディアで展開していきたいと思っています。当然、ＰＣエンジンもターゲットに入るわけで、近いうちによいお話ができそうです」とのこと。水面下では、なにか進展があるようなのだが!?

ポリスノーツ

●メーカー名：コナミ　●機種：パソコン

現在でもユーザーの評価が高い、サイバーパンクアドベンチャー『SNATCHER』。この制作スタッフが、総力を結集して作り上げたインタラクティブシネマ。

主人公ジョナサン・イングラムは、宇宙空間の事故でコールドスリープ状態に。25年後、奇蹟的に救助され、地球で探偵業を営んでいた。だが、別れた妻ロレインからの依頼により、スペースコロニー「ビヨンド」で、謎の失踪を遂げた彼女の夫を探すことになる。事件の影には、巨大な陰謀が…。

今までのアドベンチャーゲームとは異なり、映画的な演出が満載。また、重要なセリフは音声で流れる

壮絶な銃撃戦を展開するシューティングシーン。こういったシーンが挿入され、緊張感はかなりのものだ

移植の可能性　編集部予想 ★★★

現在、予定はないが…

以前、このコーナーで取り上げているが、その後の状況に変化はあるのだろうか。コナミの広報、早坂妙子さんに聞いてみよう。「現時点ではPCエンジン、PC-FXともにそういった予定はありません。でも、PCエンジンから撤退した訳ではないので、今後の読者のご支持があれば可能性はあります」とのこと。現在、開発が進んでいる3DO版は大幅なアニメーションの追加をおこなっているそうだ。もし、同等かそれ以上のレベルで移植されるなら、PC-FXの可能性が高いが…？

ウルテク

UL-TECH Wonder Land

初心者コース

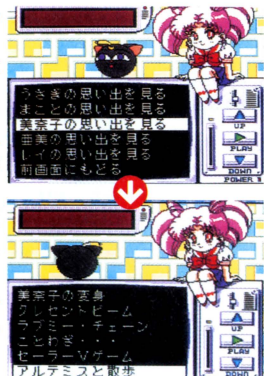
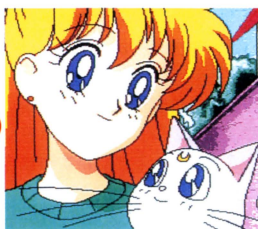
『美少女戦士セーラームーンCollection』のウルテクを博士に教えたら、すっかり興奮しちゃって。滑り終わってから教えればよかった。

技のランク

技のランクは、みんなが送ってくれたウルテクのビックリ度を判断し、決定しています。ランクによって1～5の点数をつけて、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。

全ビジュアルが見られる 5

美少女戦士セーラームーンCollection　宮城県 佐藤毅

最初からセーラー戦士たちのビジュアルシーンを見られるウルテクだ。タイトル画面で、上、下、左、右の順に3回繰り返し押す。ここでうさぎの声がしたら成功。ゲーム選択画面で「ちびうさのメモリアルルーム」を選び、メニューが出たら「全てを見られるようにする」を選ぶ。すると、5人の全部のビジュアルが見られるようになるのだ。方向キーの上下でタイトルを選び、①を押すとビジュアルシーンがスタートするぞ。

●この画面になったら、下の操作をするのだ

上、下、左、右の順に3回繰り返し押す

●ちびうさを選び、ビジュアルのメニューを出す

●5人全員の名前が表示されているぞ

●方向キーで見たいタイトルを選ぶ

●いつでも好きなキャラのビジュアルが見られる

ラクにコンティニューできる 3

電脳天使　デジタルアンジュ　秋田県 佐藤直樹

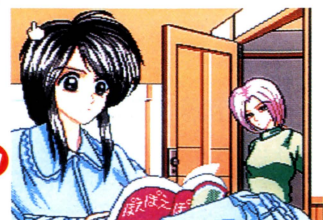
ゲームオーバーになったときのスロットゲームで、スロットをスタートさせたらすぐ、ランを押し続けよう。すると、実際は3枚そろっていなくても、一番左の絵が3枚そろったことになってしまうのだ。これで、間違った選択をしてゲームオーバーになってしまったときでも、正しいデータでゲームを再開することができる。これは、ゲームセンターにあるスロットでも使えるウルテクだ。

●間違った選択をしてゲームオーバーになると…

●スロットになる。スタートしたらすぐ下の操作

ランを押し続ける

●絵は3つそろわないけど、そろったことになる

●正しいデータの説明もしてくれる

●ゲーム再開。またゲームオーバーになっても、同じ手順で復活できる

イラスト／たちばな真未

パスワードいろいろ

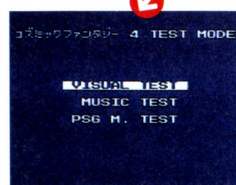
コズミックファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編 香川県 ねこ

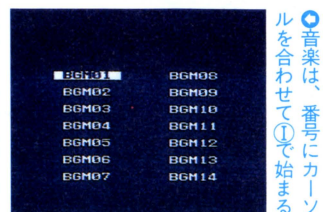
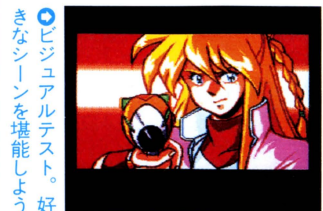
ファイル名登録画面で、ファイル名を「ニャンのふろしき」にすると、ビジュアルやサウンドが楽しめるテストモードになる。「サヤのプレゼント」にすると、声が聴けるADテストモードになる。どの項目も、方向キーで番号を選び、①を押すとスタートするぞ。また、「ビデオをかったよ」にすると、野球拳のゲームができる。これは、方向キーの左右でグー、チョキ、パーを選び、①で決定する。勝つとバンのハダカが見られるぞ。さらに、右下の表にある名前を登録するとニャンに注意されるのだ。

それぞれの名前を登録

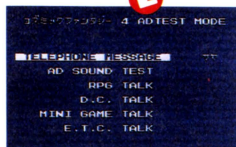
ファイル名登録画面で

テストモード

ファイル名を「ニャンのふろしき」と入力する

上下で項目を選び、①を押すとそれぞれのメニューが出る

ビジュアルテスト。好きなシーンを堪能しよう

音楽は、番号にカーソルを合わせて①で始まる

ADテスト

ファイル名を「サヤのプレゼント」と入力する

留守番電話用のメッセージも入っているぞ

野　球　拳

ファイル名を「ビデオをかったよ」と入力する

なにやら、怪しいタイトルの隠しゲームが出現する

プチキャラが一人ずつ登場する。音楽も野球拳のアレだ

何回勝ってもバンが。見たくねぇよぉ…

隠しビジュアル

下の表のパスワードを入力すると、こうなる

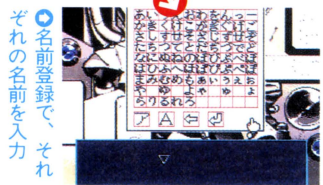
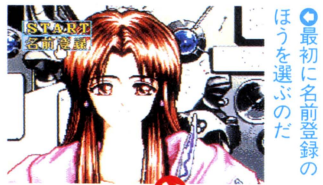
パスワード一覧	
サヤだいすき	LASER
マイだいすき	にくきゅう
リムだいすき	ニャンのしっぽ
ニャンだいすき	ニャンたたき

名前登録のおまけ

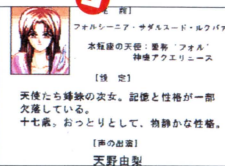
電脳天使　デジタルアンジュ 京都府 嵯峨野杏

ゲームを開始したら、名前の登録を選ぶ。ここで名前を「じんぶつ」にすると、キャラ紹介を見ることができる。①を押すと、次のキャラに切り替わるぞ。また、名前を「スロット」と登録すると、スロットゲームで遊ぶことができる。遊び方は「START」にカーソルを合わせ、①を押すとスロットが回り、①を押すと止まる。

最初に名前登録のほうを選ぶのだ

名前登録で、それぞれの名前を入力

キャラ紹介

名前登録で「じんぶつ」と入力する

キャラごとのプロフィールや、声優が表示される

スロットゲーム

名前登録で「スロット」と入力する

入手したコインは、実際のゲームに持ち越せるぞ

UL-TECH募集

PCエンジンやPC-FXのウルテクで、マニュアルに掲載されていない未発表のものを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って下さい。ハード名（ゲーム機の種類）とゲーム名は、必ず記入すること。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者にはランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

FAX番号 022(213)7535

FXをめぐる話題をもれなくキャッチ!!

PC-FX FAN

ついに発売されたNECの次世代ゲーム機、PC-FX。今月からスタートしたこのコーナーでは、FXソフトの最新情報はもちろん、周辺機器などあらゆる情報をお伝えしていこう。

18禁ソフトの完全移植ははたして実現可能か？

'95年以降、PCエンジンではNECアベニューの『同級生』（15歳以上推奨）、日本物産の『セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩』（18歳未満販売制限）など、推奨年齢や年齢制限を設けたソフトが登場する。FXでは現在、年齢制限を設定したタイトルはないが、今後は倫理問題への取り組みを明確にするという。パソコンの18禁ソフトの完全移植はありうるのか？　今回はそのあたりを探っていく。

現在倫理基準の問題を検討中

ハードメーカー、NECホームエレクトロニクスに18禁ソフト完全移植の可能性を聞いたところ、確定的な回答は得られなかった。その理由としては「FXのソフトは企画展開を始めたばかりで、まだ内容が確定しておらず、今後ユーザーの要望しだいでその内容が変化するため」とのことだった。

なお今後の対応として、「問題となっている倫理基準への取り組み方針を明らかにする」「対外的にソフトメーカー、販売店への協力をいただけるような説明、アナウンスをおこなう」という2点について検討しているとのことだった。

これまでのNECホームエレクトロニクスは、倫理規制について「公序良俗に反する過激な暴力シーン、性的描写は好ましくない」との見解を一貫して示してきた。しかしFXに関しては、現段階では倫理問題に関する姿勢を柔軟に模索しているようだ。今後FXユーザーの多くが18禁ソフトの完全移植を望んだ場合、年齢制限を設けるなどの対応で、実現する可能性もありうるのではないだろうか。

移植希望の高い『ドラゴンナイト4』は18禁。現状では完全移植はムリ

FX参入メーカーの動向と見解

現在のところFXソフトの倫理チェックはPCエンジンと同じ形態を取っているが、年齢制限の概念はない。FXに参入、ソフトを制作しているサードパーティは、18禁ソフトの移植についてどのような見解を持っているのだろうか。PCエンジンで何度か18禁ソフトの移植を手掛けてきたNECアベニューと、脱衣麻雀モノを中心に展開してきたナグザット、日本物産の計3社に聞いてみた。

NECアベニュー

パソコンの18禁ソフト『同級生』を、自主規制により15歳以上指定でPCエンジンに移植するNECアベニュー。FXでは18禁ソフトを発売する予定はあるのだろうか。「いまのところ予定はありません。ただし、FXの性能に適した優れた作品にめぐり合い、さらにユーザーのご支援をいただければ前向きに検討します」とのことだった。

『同級生』は15歳以上指定ソフト

日本物産

日本物産が制作中のFXソフトは、セクシーアイドルが実写取り込みでバリバリ動く脱衣麻雀。脱衣シーンでは、なんと胸の露出まであるという。日本物産としては、取り込み元の映像ソースが18禁でないこともあり、年齢制限は考えていない。年齢制限はNECホームエレクトロニクスの判断による。

これはPCエンジン版の取り込み前の写真。FXでは動きまくる

ナグザット

PCエンジンに『スーパーリアル麻雀PV』を移植するナグザット。PCエンジン版での肌の露出は下着着用まで。FXで麻雀ゲームを制作する予定だが、具体的な内容はまだ決まっていない。ただし、胸の露出などが許されるのであれば、前記タイトルの完全移植などもやってみたいとのこと。

他の次世代機の年齢制限ソフト事情

他の次世代ゲーム機では、ゲームについての年齢制限はどのような仕組みになっているのだろうか。

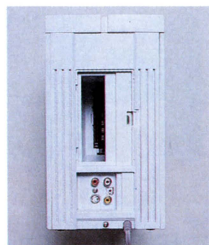
セガサターンの場合は、メガドライブソフト、スーパー32Xなども含め、セガ販売タイトルについて「年齢推奨区分」を設定。性的表現や未成年の喫煙　飲酒、暴力シーンなどの内容に応じて、3段階の規制項目を設けている。1つ目は、とくに年齢指定のない「全年齢推奨」。2つ目は18歳以上のユーザー向け（18歳未満への販売禁止ではない）の「18歳以上推奨」。脱衣シーンで胸の露出などがある『アイドル雀士スーチーパイSpecial』などがこれにあたる。3つ目は18歳未満購入禁止の「18歳以上X指定」。ただし「～X指定」は実写取り込みなどマルチメディア時代への対応を想定して設定されたもので、現状のゲームソフトではこの区分のソフトは発売されないことになっている。

3DOやプレイステーションも年齢推奨制度を導入。たとえば3DO版『アイドル雀士スーチーパイSpecial』は18歳以上推奨。プレイステーション版『アイドル雀士スーチーパイLimited』は、脱衣シーンの最終段階は水着着用で、16歳以上推奨。現在のところ両機種とも18禁ゲームソフトの予定はない。

複数のゲーム機に移植される『スーチーパイ』。これは業務用の最新作

通信アダプタで手軽に楽しむパソコン通信

先月号で速報をお知らせしたとおり、NECホームエレクトロニクスは'95年夏をめどにパソコンネットワークPC−VANを利用したFX関連の通信サービスを開始する。これはFXの普及促進活動の一環としておこなわれるもの。

そしてこの通信サービスの開始にあわせて、FX専用の「通信アダプタ（仮称）」を発売する予定だ。これはFXの後部の機能拡張端子に接続するもの。このアダプタにモデムを接続すれば、自動的にPC−VANにアクセスできる。

FXの本体後部のカバーを開けると、機能拡張用のスロットが出現。ここにアダプタとモデムをつなげて通信する

PC-FXクラブ'95年夏設立予定

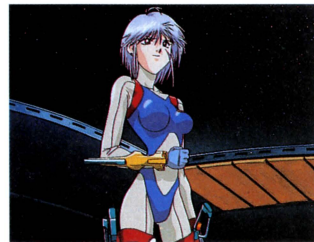
中心となる通信サービスは、近々設立予定のPC-FXクラブ（仮称）だ。これに入会することによって、次に紹介するようなさまざまな特典があるのだ。

新作ソフト紹介

FXの最新情報を知ることができる通信サービス。雑誌などとは違い、細かなサイクルで情報が入ってくるので、つねに最新の情報を見ることができる。画期的な情報提供サービスだ。

各種イベント

通信ネットを利用した、オリジナルグッズがあたるクイズ大会などの各種イベント。オリジナルグッズとしては、FXのソフト制作過程で使用されたセル画などが予定されている。アニメーションを多用したゲームが多いFXだけにセル画の使用頻度も高い。実際にゲーム中で使われたセル画は、プレミア性の高いコレクターズアイテムになるのでは？

これは発売中の『バトルヒート』。隠し技公開などの情報が出るのでは

『TEAM　INNOCENT』の美麗なセル画があたるかも!?

オンラインゲーム

通信ネットワークを通じて、同時に複数の人間とゲームをプレイすることができる通信サービス。個人対個人の対戦ゲームや、一度に多くの会員が参加できるボードゲームなどが企画されている。

リアルタイムで遠方の会員とゲームをプレイすることができるのが大きな魅力だ。

CD-ROM会報

PC-FXクラブの会員だけのスペシャルアイテムとして、CD-ROMによる会報が予定されている。もちろんFX専用のCD-ROMだ。FXお得意の動画映像をふんだんに盛り込んだ、見応えたっぷりの内容になる予定。

将来的には体験版ソフトなどが収録されることが考えられる。

'95年春発売予定の3作の現在の開発状況を探る

FX本体と同時に3タイトルが発売されたわけだが、次のタイトル発売はだいたい3月から4月ごろになる予定。今回はFXの販促ビデオに映像が収録されていた3タイトルをピックアップ。開発元メーカーに現在のソフトの開発状況を聞いてみた。

紺碧の艦隊　開発状況：70%

3Dモデリングされた兵器のグラフィックと、戦場マップがほぼ完成している。また、新たに制作されたアニメーションシーンのアフレコが終わっている。現在は戦闘シーンの演出やアニメ部分の組み込みがおこなわれている。

兵器マニアにはたまらない3Dグラフィック

ルナティック・ドーン　開発状況：10%

アートディンクのパソコンの人気RPGの移植。現在は家庭用ゲーム機向けのアレンジを検討中。また、FXのハードスペックで「自動生成ダンジョン」システムなどがどこまで再現できるのか、試行錯誤しながら研究している段階。

画面はまだ作られていない。これはパソコン版

全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ　開発状況：40%

ゲーム中に登場する実在のレスラーたちの、画像取り込み元の映像は収録済。実際に取り込んだ映像も動いている。システムも完成、現在はデータの打ち込み作業に取りかかっている。'95年春の発売へ向けて開発は順調のようだ。

実写映像の迫力を誌面で伝えられないのが残念

FXの発売日が2週間延びた原因

去る12月5日、NECホームエレクトロニクスよりFXの発売日を当初の12月9日から12月23日に変更するとの発表があった。同時発売予定の3タイトルについても、同日に発売延期。12月9日からのテレビCMなどでも報じられたため、ご存じの読者も多いだろう。

NEC広報によると、発売延期の原因は製品に同梱していた「PC-FXボード（仮称）」のパンフレット中で、ボードに対応しているパソコンの機種に誤りがあったためとのこと。パンフレット回収作業のため、2週間の発売延期がおこなわれた。

発売日以外の変更はない

記事作成段階ではFXの23日発売を確認できなかったが、この号が発売される頃にはソフトと同時に発売されているはずだ。

「移植の泉」で紹介したゲームがついに!!

あすか120%（仮称）

GAME DATA
- ●メーカー名：NECアベニュー
- ●媒体：スーパーCD-ROM²
- ●発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ●ジャンル：アクション
- ●継続機能：未定
- ●その他：マルチタップ対応（最大2人）
- ●開発状況：40%（12月13日現在）

『同級生』の移植を発表したNECアベニューが、またまたうれしい美少女ゲームを移植する。それがこの『あすか120%』だ。パソコンからの移植となるこのゲームは、女子高生を使った格闘ゲームとしてカルトな人気を博していた。

PCエンジン版は、必殺技の演出が派手に!! そして、ビジュアルや超必殺技などが追加される。

女子校を舞台にした格闘ゲーム

文武両道をモットーとしたお嬢様学校…。これがこの格闘ゲームの舞台となる。使用するキャラクタは、独自の格闘技を極めた各クラブの代表者たち。プレイヤーは彼女たちのなかから１人を選択し、「部対抗予算争奪戦メガファイトトーナメント」に参加する。目的は、この大会に優勝し、バク大なクラブ予算を手に入れることだ。

戦闘の前後に展開される会話画面。PCエンジンではどうなる？

画面は、空手部の北条虎美と科学部の本田飛鳥。虎美の必殺技はパソコン版よりも派手になっているぞ!!

相殺システムを採用した戦闘

このゲームは、一般の格闘ゲームではあまり採用されていない、相殺システムを導入している。これは、技と技がぶつかりあった場合、技の攻撃力が打ち消され、互いにダメージを受けないというもの。技同士であれば、必殺技をパンチで相殺することも可能だ。

また、バックダッシュにより相手の攻撃を相殺することもできる。

バレー部の山崎竜子の必殺技稲妻サーブも、タイミングさえあえば相殺することができる

クラブで使う道具が武器!!

このゲームの特徴は、クラブで使う道具が武器になっていること。化学部なら薬品、新体操部ならリボンといった具合に、普通の格闘ゲームにはないユニークな必殺技がたくさん盛り込まれているのだ。

これらの必殺技は、単純なコマンドで出すことができるので、格闘ゲームが苦手な人でも十分楽しむことができるぞ。

本田飛鳥の必殺技の一つ。起爆性の高い薬品の入ったフラスコを地面にたたきつける技。化学部の飛鳥らしい必殺技なのだ

各クラブの代表がここに集結

文化祭で催される格闘大会「部対抗予算争奪戦メガファイトトーナメント」は、予選から激しい戦いが繰り広げられていた…。

ここで紹介する6人の代表者はその予選を勝ち抜いた強者たち。そして、この大会の本戦に初めて文化部が出場する。それが、化学部代表、主人公の本田飛鳥なのだ。今大会は荒れそうな気がするぜ。

120%の力でガンバリま〜す♡

化学部 本田飛鳥

文化部唯一の本戦出場者。化学部の部長直々の猛特訓のすえ、化学部秘伝の奥義を会得。今大会のダークホースと呼ばれている。彼氏いない歴3年。将来の夢は科学者になること。

バレー部 山崎竜子

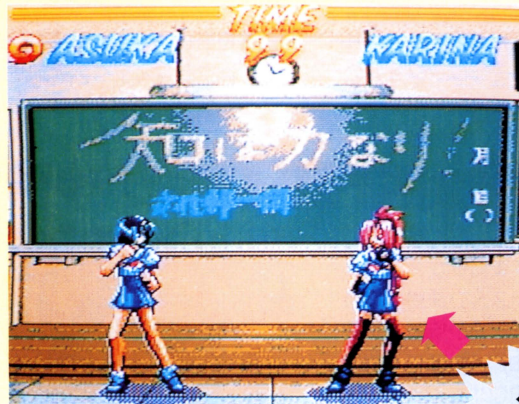
活発な性格で、なにごとにも熱くなるタイプ。全身のバネを生かした強烈なサーブでインターハイ優勝の原動力となった。

パソコン版

⇧飛鳥のエンディング画面。文化祭でライブを開いているところだ

新キャラが追加される!?

今回入手した画面写真のなかに、パソコン版にはいなかったキャラクタが混じっていた。画面の右側いるキャラクタがそれ。体力ゲージの下には「KARINA」という名前が…。そう、PCエンジン版は新キャラが追加されるのだ。

詳しい情報はまだ公開されていないが、制服を着ていることから文化部である可能性が高い。

⇧体育系のクラブなら何か特徴のあるユニフォームがあるハズ。飛鳥以外の文化部とは…

これが新キャラかりな?

テニス部 新堂 環

昨年度の優勝者。学園長の孫娘で、生徒会長でもある。才色兼備を絵に描いたようなお嬢様で、生徒の信頼も厚い。

空手部 北条虎美

昨年度の準優勝者。空手ではインターハイで優勝する実力。環と下級生の人気を二分しており、今年度の優勝をねらってる。

新体操部 大久保久美

飛鳥と同じ、1年生で代表に選ばれた天才少女。おとなしく内気な彼女は、新体操と巡り会い、初めて自己表現の場を得た。

乙女のパワーが爆発する!

応援部 鈴木めぐみ

見た目は一番ロリロリしているが、これでも2年生。童顔とは対照的なナイスバディの持ち主。男子校の生徒にモテモテだ。

パソコンから移植の美少女育成モノ

ヴァージン・ドリーム

GAME DATA
- ●メーカー名:徳間書店インターメディア
- ●媒体:スーパーCD-ROM²
- ●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
- ●ジャンル:シミュレーション
- ●継続機能:バックアップメモリ
- ●その他:なし
- ●開発状況:20%（12月8日現在）

'94年にパソコン版で発売された美少女育成シミュレーションの移植。発売は徳間書店インターメディアで、漫画家の弓月光さんが原画を担当している。PCエンジン版ではグラフィックの追加や、システム変更など単なる移植にはとどまっていないのだ。

1年後の美少女コンテストでの優勝を目指す

ゲームの目的は、中井絵奈という少女を、1年後にひかえた「平成美少女コンテスト」決勝で優勝させせること。パソコン版では、彼女の名前を自由につけることができたのだが、PCエンジン版では最初から名前が設定されている。

↻基本画面。これから1年間2人で暮らすお部屋

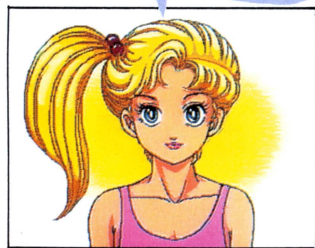
将来の夢を決める

プレイヤーが最初に彼女に話しかけたとき、彼女の将来なりたいものを選択することになる。

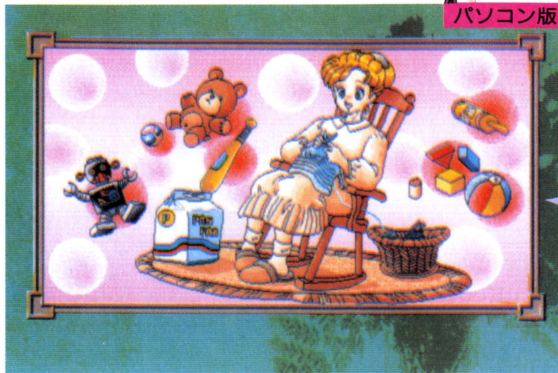
選択できる職業はさまざま。アイドルもあれば、美少女コンテストには関係がなさそうな女子プロレスラーも。それによって、コンテスト後の彼女の将来の姿（エンディング）が変わってくるぞ。

私の夢それは…お嫁さんになること!!

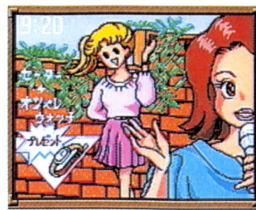
↻例えば将来の夢をお嫁さんにしてみた。あわよくば玉の輿に乗せたい

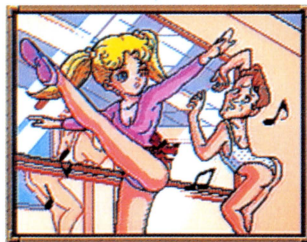
中井絵奈（なかいえな）

↻プレイヤーが育てることになる絵奈ちゃんは、関東地区を代表するピッチピチの15歳

パソコン版

もうすぐ子供が生まれるの

↻プレイヤーの努力不足で平凡な主婦に。エンディングは夢ごとに用意されている

朝、昼、夜のスケジュールをプレイヤーが組む

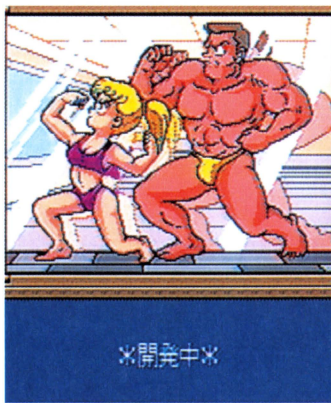
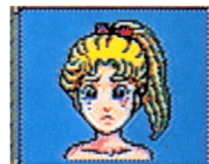
プレイヤーはこれから1年間、美少女コンテストに向けて彼女とひとつ屋根の下で生活することになる。平日と日曜では育成の内容が違い、平日は朝、昼、夜3つの時間帯でのスケジュールを決定。日曜は、主に外出をする。

↻中間報告の画面。テレビCMにモデル出演した

平日

↻ダンスのレッスンを受けているところ。リズム感がアップするのだ

休日

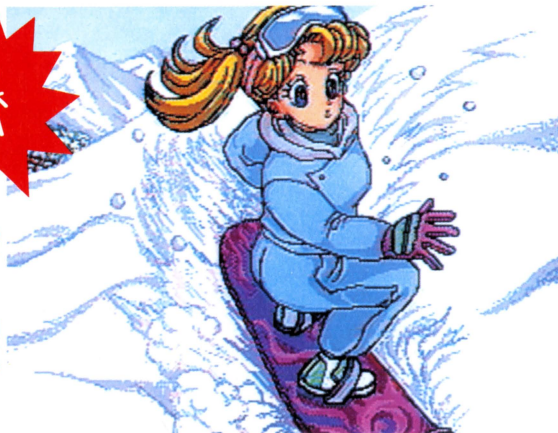
↻町に出れば洋服やアイテムが買える。左上のイベントホールとは？

平日は学習の日々

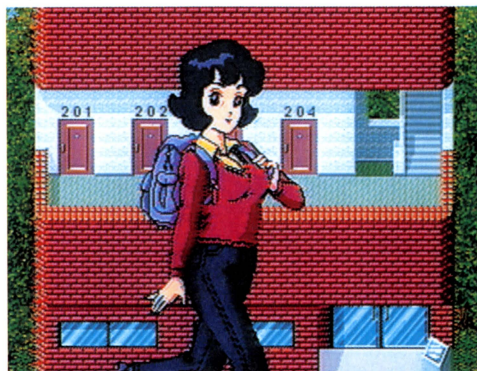
平日は「月、火、水」と「木、金、土」の3日ずつに区切られておりそれぞれレッスン、勉強、アルバイトなどのスケジュールを組む。お金も入り、パラメータも上がるアルバイトは必須だが、重点的にパラメータを上げたいならレッスンや勉強をさせたい。たまには気晴らしに行楽へ連れていってあげたりと、本物の女の子のようにやさしく扱ってあげよう。

↻ボディビルのレッスンが成功した。体力もついてニコニコ

↻うまくいかなかった時間は、ウインドウの表情が泣き顔に

ヤッホー楽しーい

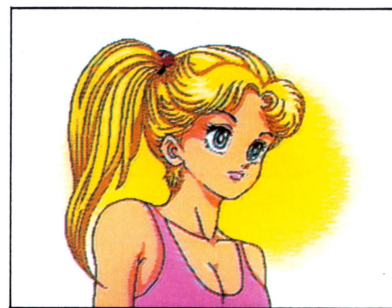
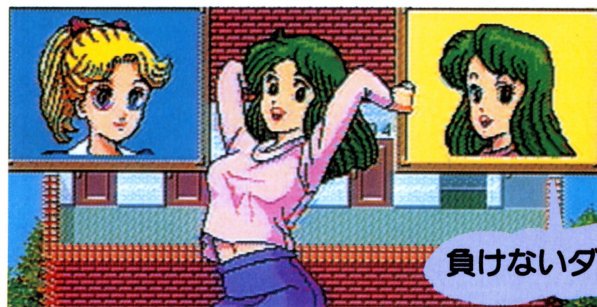
↻平日3日間つぶして行楽に連れてってあげよう。疲労回復の効果アリ

休日はイベント発生

日曜に選択できるコマンドは、睡眠、入浴、外出などがある。睡眠では疲れがとれ、入浴では少しの回復となんと、ちょっとHなシーンが拝めてしまう。外出は、町に出るものとマンション内を移動するものの2つがある。同じマンションに住むライバル達に出会うと、重要なイベントが起きるぞ。

2階建てのマンション内は、7人のライバル達がそれぞれ住んでいる

ライバルの1人、宍戸珠江とはちあわせ。この後会話シーンに突入するのだ

ライバルの真鍋恵子と出会ったイベント。リュックサック背負って旅行か？

他にもPCエンジン版のオリジナル部分が

今回紹介したもの以外にも、パソコン版にはないオリジナルのシステムが多数盛り込まれる予定。たとえば、オープニングやゲーム中に、主題歌や挿入歌が流れるなどなど。イベントシーンでは、パラメータの上げ下げだけにとどまらない、感動のストーリーが展開していくとのこと。移植というよりも、システム部分はほぼオリジナルといっても良さそう。

オープニングはナレーション入り

PCエンジンではお馴染みの声優達がしゃべる

美少女コンテスト優勝をねらうライバルたち

ここでは、全国から集まった美少女たち全7人を大紹介。それぞれの地区を代表して予選を勝ち抜いてきただけあって、美少女コンテスト決勝では苦戦を強いられる。

みんなそれぞれ趣味や特技を持っているので、仲良くしておくといいことがいっぱいあるよ。

角田 由里亜

関西地区代表。おとぼけな性格をした17歳。普通の人とはかなり違うその感性が、演技という意外な一面で、今花開こうとしている

真鍋 恵子

東北地区代表。のんびりとした18歳。だが、意外にもあちこちを旅してまわる旅行好き

立嶋 久美子

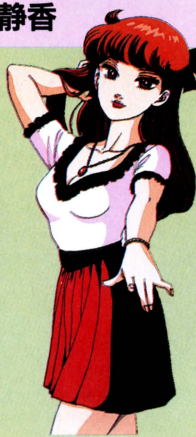
中部地区代表の19歳。アマチュアバンドで活動中。また、言葉づかいは聞くに耐えないものがある

鴻池 さゆり

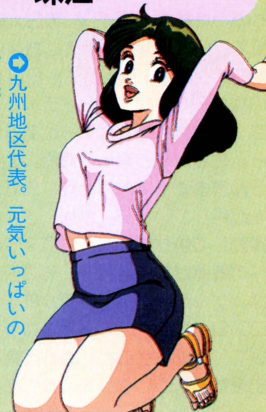
北海道代表。道産子（どさんこ）だからなのか、19歳のわりに非常に落ちついた性格をしている

森 静香

中国・四国地区代表の18歳。あらゆる分野において優れてはいるが、そのためテングになっている

宍戸 珠江

九州地区代表。元気いっぱいの17歳。じっくり考える前に即実行してしまうところは、彼女の良い所であり悪い所でもある

小野寺 涼

沖縄地区代表。スポーツならなんでも大好きな16歳。南国産の日焼けした肌がとっても健康的

2つのモードで遊べるシリーズ最新作

スーパーリアル麻雀PV カスタム

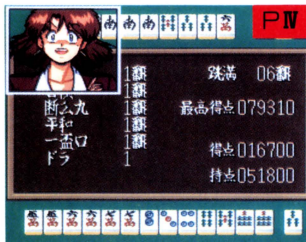
GAME DATA
- メーカー名：ナグザット
- 媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- 発売予定日：'95年2月　●予定価格：9800円(税別)
- ジャンル：麻雀
- 継続機能：コンティニュー・バックアップメモリ
- その他：なし
- 開発状況：10％(12月14日現在)

11月号の移植の泉でも紹介した脱衣麻雀ゲームの人気シリーズが、業務用から移植されることが決定。PCエンジン版ではオリジナルモードがカップリングされるなど、オリジナル色が強いものになるぞ。

麻雀大好きキャピキャピ女子高生

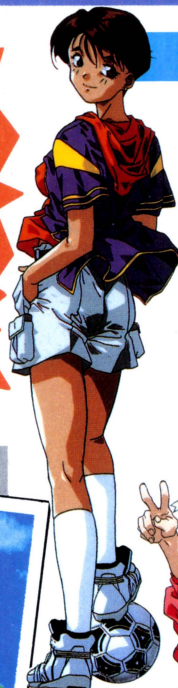
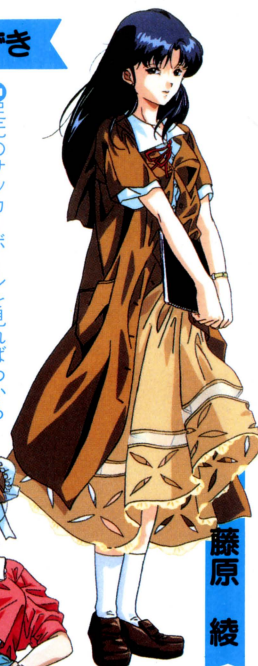
麻雀に勝って彼女たちの写真を撮ろう

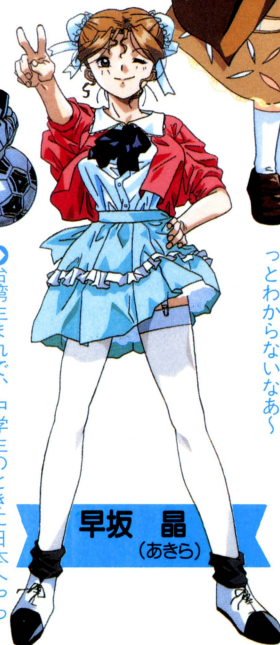
今回の対局相手は、麻雀同好会を正式な部にするために、ひそかに部員獲得をたくらむ女子高生3人組。互いに、勝ったほうの言うことを聞くという条件なのだが…。

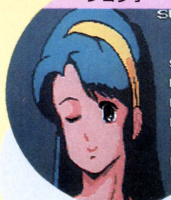
業務用では、プレイヤーの設定が生徒会長だったのが、PCエンジン版では生徒会長兼、写真部部長になる。プレイヤーが勝つと、写真のシャッターを押すように、彼女たちのHな写真が見られる。

↑対局画面では、『～PⅣ』と同じく彼女たちの表情が挿入される

遠野みずき

↑足元のサッカーボールを見ればわかるとおり、スポーティなさわやかギャル。おおらかな性格で、天気のいい日は麻雀そっちのけ。あくまで趣味のひとつだ

藤原　綾

↑大和撫子(なでしこ)を思わせる、長い黒髪と白い肌。子供のころから病弱なため、性格は控えめ。本人は胸の小さいことを気にしているらしいが、服の上からじゃ、ちょっとわからないなあ～

早坂　晶(あきら)

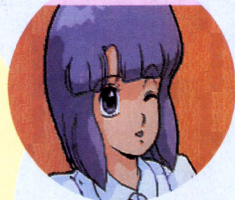
↑台湾生まれで、中学生のときに日本へやって来た。本場仕込みの麻雀の腕は保証付き。よく、(身体が)早熟だね、と言われるらしいことから、異性関係は自由奔放なようだ

シリーズ勢ぞろいチームバトルモード

PCエンジン版のオリジナルモードは、純粋に麻雀だけを楽しむもの。ただし、『～PV』の3人に加え、PCエンジン版ではおなじみの『～PⅡ・Ⅲ』と『～PⅣ』の女の子たちが各3名1チームとなって登場。好きなチームを3チームのなかから選んで対局。もちろん声優さんは前作と同じ人たちを起用しているぞ。また、3人に連続して勝ち抜くと、クロスワードの問題が表示される。その答えは、ゲームの説明書に書かれたクロスワードの答えの一部になっていて、完成させると、ある言葉が出現するようになっているのだ。

PⅡ・Ⅲチーム

『～PⅡ・Ⅲ』チームからは、高校2年生のショウ子、未来とその妹香澄が登場。PCエンジンでの出演率が一番多い3人なのだ。

ショウ子

↑本名は論寄翔子(ろんよりしょうこ)。すごい名前

未来(みき)

↑姉だけあって落ちついた感じ。控えめな性格なの

香澄

↑中学3年だが姉に対抗してるため、結構ませている

PⅣチーム

『～PⅣ』チームからは、雀荘を経営する美人3姉妹が登場。女子大生の香織、高校2年生の悠、中学3年生の愛菜。みんな個性的。

香織

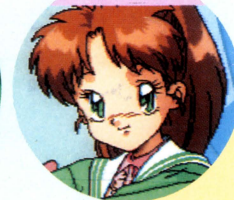
↑しっとりとした色気がただよう大人のおねーさん♡

悠(ゆう)

↑ボーイッシュな17歳。青春真っただ中ってかんじ

愛菜(まな)

↑最近の中学生と比べて、スレてない所がイイねぇ

※このソフトは6ボタンパッド、メモリベース128に対応しています。

新作発売カレンダー

●記号のみかた●
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
FX…PC-FX
LD…LD-ROM²
※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
12月29日	とらべらーず! 伝説をぶっとばせ	SCD	ビクターエンタテインメント	8800円

近頃では珍しい、ビジュアルシーンのないこのゲーム。かといって、硬派なゲームではなく、コミカルタッチのRPGなのだ。第1章のストーリーは、とてもほのぼのしたもの。イセズの港町に海の幸を食べにいくことが目的となる。主人公は剣士のウフル。4人の仲間とともに冒険を繰り広げる。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
'95年1月3日	プリンセスメーカー1	SCD·AC両対応	NECホームエレクトロニクス	8800円
1月20日	メタルエンジェル2	SCD	パック・イン・ビデオ	8900円
1月30日	PC Engine FAN 3月号発売!			
1月31日	セクシーアイドル麻雀 野球拳の詩	SCD	日本物産	8500円
'95年2月3日	ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女vsJWP	AC専用	ヒューマン	8400円
2月17日	ソリッド フォース	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
2月24日	雀神伝説	AC専用	NECホームエレクトロニクス	6900円
2月24日	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編	SCD·AC両対応	NECホームエレクトロニクス	7800円
2月中旬	愛・超兄貴	SCD	日本コンピュータシステム	8900円
2月予定	スーパーリアル麻雀PV カスタム	SCD	ナグザット	9800円
'95年3月下旬	紺碧の艦隊	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
3月予定	熱血レジェンド ベースボーラー	SCD	パック・イン・ビデオ	8800円
	プリンセスメーカー2	SCD·AC両対応	NECホームエレクトロニクス	9800円
発売日未定	アンジェラス2 ホーリーナイト	SCD	アスミック	未定
	あすか120%(仮称)	SCD	NECアベニュー	未定
	姐	SCD	NECアベニュー	未定
	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	同級生	SCD	NECアベニュー	未定
	ドラゴンナイト&グラフティ	SCD	NECアベニュー	未定
	魔導物語I 炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	未定
	モンスターメーカー 神々の方舟	SCD	NECアベニュー	未定
	レニーブラスター	SCD	NECアベニュー	未定
	お嬢様捜査網(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	オリジナルRPG(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	キューティーハニー(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	上海 万里の長城	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	全日本女子プロレス クイーン オブ クイーンズ	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	バーチャルインベーダー(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	パチンコ(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀悟空 天竺(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀(仮称)(ナグザット)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀(仮称)(日本物産)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	ミサイルファイター(仮称)	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	ラスト・レベレーション(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	リターン・トゥ・ゾーク(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	Linda³	SCD·AC両対応	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルナティック・ドーン(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	レーシング(仮称)	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	スチーム・ハーツ	未定	テイジイエル販売	8800円
	ヴァージン・ドリーム	SCD	徳間書店インターメディア	未定
	マージャンソード プリンセスクエスト外伝	SCD·AC両対応	ナグザット	未定

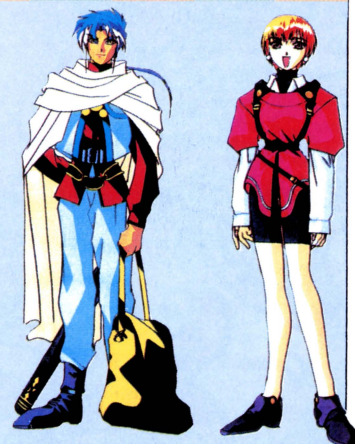
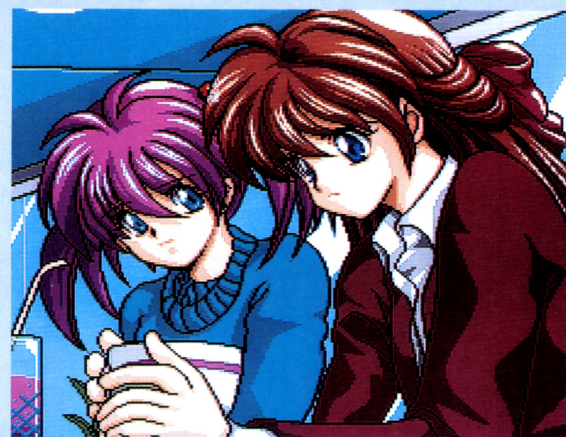
発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
発売日未定	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定
	風の伝説ザナドゥII	SCD	日本ファルコム	未定
	GOKU	LD専用	パイオニア	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス	SCD	ハドソン	未定
	空想科学世界ガリバーボーイ	SCD	ハドソン	未定
	聖夜物語	SCD	ハドソン	未定
	天外魔境 カブキ一刀涼談	AC専用	ハドソン	未定
	天外魔境III	AC専用	ハドソン	未定
	野球(仮称)	FX専用	ハドソン	未定
	美リュージョンコレクション3(仮称)	LD専用	プラネット	未定
	ザ・ティーヴィーショー	SCD	ライトスタッフ	未定

最新はみ出し情報

●RPGを作るために発足した会社レイ・フォース。そのレイ・フォースがついにFXでタイトルを発表。それが『ラスト・レベレーション(仮称)』なのだ。

舞台は、機械文明と魔法文化が融合した世界。そして、メインキャラは4人になる予定だ。右にあるイラストは、そのうちの2人。

気になる内容だが、FXの動画機能をフルに使ったアニメーションを盛り込んでいくとか。

●順調に開発が進行している『レッスルエンジェルス・ダブルインパクト～』。ついに発売日が2月24日に決定した。今回は、できたてホヤホヤの画面写真を公開する。

⇧左がジェイ・クロード、右がレイラ・ノーベル。設定は暫定のもの

⇦アドベンチャーとなる「新人デビュー編」の画面。JWIに移籍したワケを話すシーンだ

Human
Hudson
ボンバーマン
ぱにっくボンバー
「ぱにボン」登場。
ジャンルの壁を大爆破！
好評発売中
希望小売価格6,800円
(税別)
5人対戦は
HUDSON
©1994 HUDSON SOFT
「ぱにボン」って何だ!?
それは、ハドソンがこの冬自信をもって皆様にお届けするゲームソフトです。
おなじみボンバーマンが、ジャンルの壁を打ち破り「パズルゲーム」になってスーパーCDロムロムで登場だ！魔王バグラー率いる敵キャラと対戦する「STORYモード」。仲間同士でできる対戦モード「みんなでボバる！」。もちろんどのモードも、ボンバーマンならではの爆弾アイテムを駆使しての大バトルが展開される！さらに無敵の道を究める「ボバる寺への道」など機能満載。年末乞うご期待！
2～5人まで遊べる対戦モード
なんと最大5人までが参加できる対戦モードがコレだ！それに加えて何と「ドクロパネル」まで登場するからさあ大変だ。コイツは一体どんな効果があるのか!?
「ボバる寺への道」は無敵への道！
ストーリモードをクリアできなかったり、対戦モードでどーしても勝てなかったり…そんな君に贈るモードがこの「ボバる寺への道」だ！修行を積んで無敵を目指そう！
2連鎖を
3回しろ！
あと2回
※画面は開発中のものです。
ハドソンコンピュータデザイナーズスクール
平成7年度生募集
●2年生課程 ●研究生課程設置（1年制） ●ハドソン育英制度実施
お問い合わせ(資料請求先)
〒060 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ハドソンコンピューターデザイナーズスクールH係
TEL：011-833-4622 FAX：011-833-4626
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900

SUPER CD-ROM² SYSTEM
そして、再び。
伝説がはじまる。
あれから2年。
新たな神話を携えて、
あの名作が蘇る。
ファンタジーRPGの醍醐味を凝縮して。
名作はさらに研ぎ澄まされる。
RPGの原点を追及した、前作「ロードス島戦記」。生き生きとしたキャラクターと壮大なストーリーで人々を魅了した。そのすべての魅力を継承する期待の新作がついに登場。ストーリーもシステムもさらにパワーアップし、快適なプレイと心地好い感動を約束する。
何を装備しますか?
ロードス島戦記II
Record of Lodoss War
好評発売中
価格7,800円(税別)
PCエンジン版ロードス島戦記廉価版ソフト付き攻略ムック
“ロードス島戦記復活”
■発売中／価格2,980円(税込)
PCエンジン版ロードス島戦記II体験CDロム付き公式設定資料ムック
“ロードス島戦記II体験”
■発売中／価格2,680円(税込)
●お問い合わせは角川書店営業部 03-3817-8529まで
ILLUSTRATION BY NOBUTERU YUKI
©HUDSON SOFT © グループSNE/角川書店 ©Humming Bird Soft
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)
Act Against AIDS